INCLUYE 2 superguías + supertrucos ▶ COMMANDOS 2 (PS2 Y XBOX) Y PROJECT ZERO (PS2)

SÓLO 2,40 €

núm. 123 septiembre 2002 • 2,40 Euros • 2,55 Euros (Canarias, Ceuta y Melilla)

SUPERJUEGOS

SUPER CONCURSO
CAPCOM VS SNK PRO
• 1 PSone+Pantalla LCD
• 60 Juegos
• 20 Películas

HITMAN 2
ha llegado tu hora

El asesino a sueldo más temido impone su ley en PlayStation 2 y Xbox

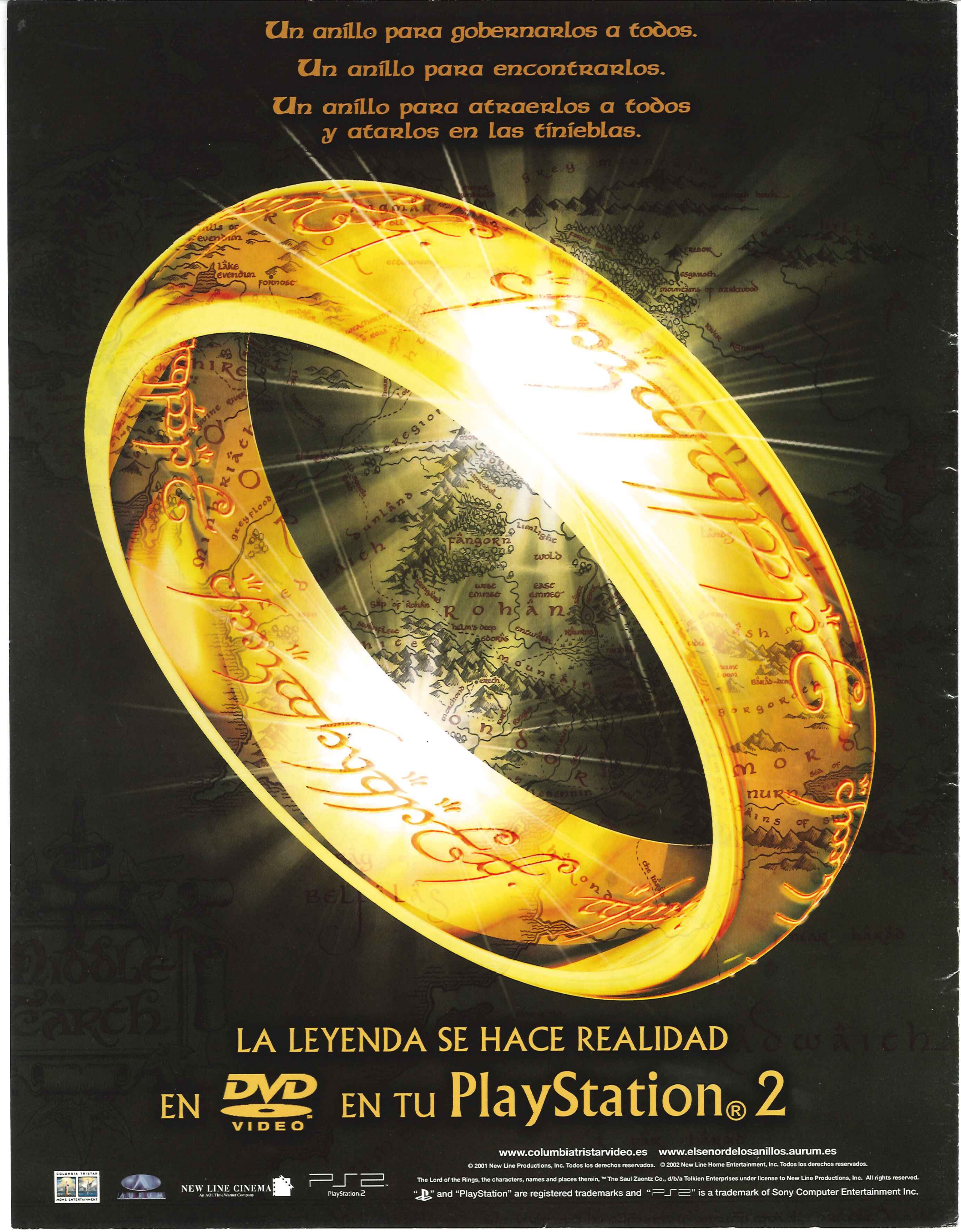
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

Las chicas más sexys elevan la temperatura en Xbox



¡Super Ghouls'N Ghosts para GBA!

8 420565 037006 00123



Un anillo para gobernarlos a todos.
Un anillo para encontrarlos.
Un anillo para atraerlos a todos
y atarlos en las tinieblas.
LA LEYENDA SE HACE REALIDAD
EN DVD VIDEO EN TU PlayStation® 2
www.columbiatristarvideo.es www.elsenordelosanillos.aurum.es
© 2001 New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. © 2002 New Line Home Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados.
The Lord of the Rings, the characters, names and places therein, ™ The Saul Zaentz Co., d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All rights reserved.
" " and "PlayStation" are registered trademarks and " " is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

SUMARIO Nº 123



SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López y Serafín Roldán**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto, Jesús Maraña, Damián García Puig y José Luis Gómez** (Director de Coordinación Editorial y de Comunicación)
Director Editorial de Revistas: **Jesús Maraña**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de Finanzas y Control de Gestión del Grupo: **Conrado Carnal**

Director Editorial: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano y Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Lázaro Fernández, J. Iturrioz, Dani Rodríguez, J. Bautista, Tomás Ju Oh, Jorge Martínez** (imagen) y **Ana Márquez** (edición)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Dirección: **C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid**
Teléfono: **91 586 33 00** E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Proyectos Editoriales: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Angel Aranda**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 2,55 euros (425 pesetas) incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92 Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

PRESS START

EDITORIAL



José Luis del Carpio

Siempre que llegan estas fechas me pregunto siempre lo mismo: no sé por qué en verano el flujo de lanzamientos disminuye, cuando es con total seguridad el periodo en que más tiempo libre se dispone y, por lo tanto, las fechas ideales para comprarse un juego. Yo, casi siempre, aprovecho para dar un buen repaso a aquellos títulos que por falta de tiempo no he podido exprimir como debiera, o para poder ver tranquilamente aquellos juegos que mis compañeros han valorado de forma excepcional y que no he tenido la ocasión de probarlos. Sin embargo, para el resto de usuarios, que por desgracia no gozan de nuestra facilidad de acceso a cuantos títulos salen al mercado, debe ser un poco frustrante el ver que las posibilidades de elección están mucho más limitadas que en otras épocas del año. Lo cierto es que la mayoría de la oferta se concentra en muy pocos meses, obviamente en la campaña navideña. Y si esto era más comprensible cuando los videojuegos eran cosa de niños (era y sigue siendo un regalo navideño recurrente), ahora que los usuarios hemos aumentado de edad y no dependemos tanto de los padres, no se entiende que el verano, cuando muchos tenemos días libres sin trabajar y cuando los estudiantes no tienen que ir a clase, no tenga la importancia que se le debía presuponer para la industria del videojuego. Quizá prefiramos dedicar dinero a las vacaciones, o quizá también queramos «vacacionar» la mente y orientarla a otras actividades de ocio. Pero no podéis negar que resulta chocante que ahora que tenemos tiempo para todo, dejemos el videojuego aparte. Y, ¿quién tiene la culpa, los usuarios o los juegos estrella, que son los que tiran de las ventas y salen a partir de estas fechas? Me da la impresión que es la pescadilla que se muerde la cola...



COMMANDO PEREJIL

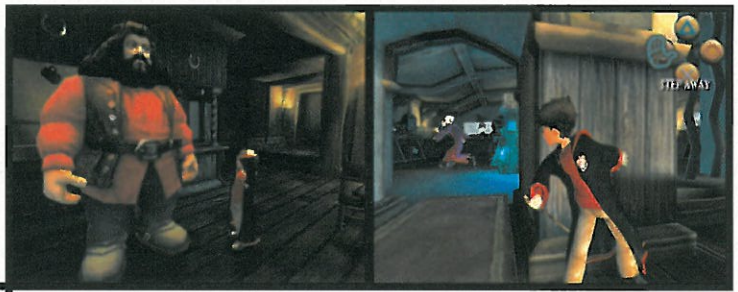
La gente de Super Juegos, no contenta con traer mes a mes la actualidad más rabiosa del mundo del videojuego, decidió poner fin a la crisis marroquí y devolver Perejil a la patria

No os creáis lo que dicen los telediarios. No fueron patrulleras, ni el ejército ni la guardia civil. Tras 347 partidas al Commandos 2 de Pyro, «peaso de juego oiga», como entrenamiento de combate, los chicos de SUPER JUEGOS decidieron alquilar una patera y embarcarse rumbo a la isla de Perejil. Esta instantánea recoge el momento exacto en el que nuestros héroes desembarcaron y obligaron a los «hijos de Mahoma» a abandonar la isla. Su arma secreta, la lectura continuada de textos de J. Iturrioz, y la narración de la última aventura amorosa de De Lúcar, bastaron para que los marroquiés abandonaran la isla... y el continente, sin necesidad de disparar ni un solo tiro. Lo último que se sabe de ellos es que trabajan de árboles en un parque nacional del sudeste nepalí. El Commando Perejil ya ha recibido ofertas de los Marines, de los GEOS, de las SAS, de los Paracas Andorranos, de Proein y de Noche de Fiesta.

ELECTRONIC ARTS

Se acerca un otoño de infarto







*FIFA 2003, Harry Potter y la Cámara Secreta y El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres serán las tres apuestas más fuertes de **Electronic Arts** de cara al mercado navideño, que se presenta más disputado que nunca.*



Las oficinas de **EA** en **Londres** acogieron el pasado 25 de julio la presentación de sus principales lanzamientos para la campaña Otoño/Invierno, una de las más disputadas de los últimos años. A la cabeza de la lista estaba una nueva entrega de *FIFA* a la, que según confirmaron a la prensa allí reunida, le han incorporado rotundas mejoras en cuanto a estética y jugabilidad, empezando por un motor gráfico totalmente nuevo. *El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres* te permitirá controlar a **Aragorn**, **Legolas** y **Gimli** en una aventura llena de acción que contará en su versión **PS2** con la banda sonora del filme, galardonada con un Oscar, mientras que la entrega **GBA** ofrecerá juego simultáneo para dos jugadores. *Harry Potter y La Cámara Secreta* es la adaptación del segundo libro de **J.K. Rowling** que llegará a las pantallas de cine estas navidades. La presentación en **Londres** sirvió también para anunciar el acuerdo alcanzado entre **EA** y el actor **Pierce Brosnan** para utilizar su rostro en *007: Nightfire*, el último juego protagonizado por el agente secreto que llegará en invierno a **GC**, **Xbox** y **PS2**. Por último, justo en el cierre de esta edición de **SJ**, nos ha llegado la primera *beta* jugable de *The Simpsons Skateboarding*, en el que podremos ver a **Bart**, **Homer**, **Marge**, **Krusty** y el resto de personajes de la serie de TV emulando a Tony Hawk.

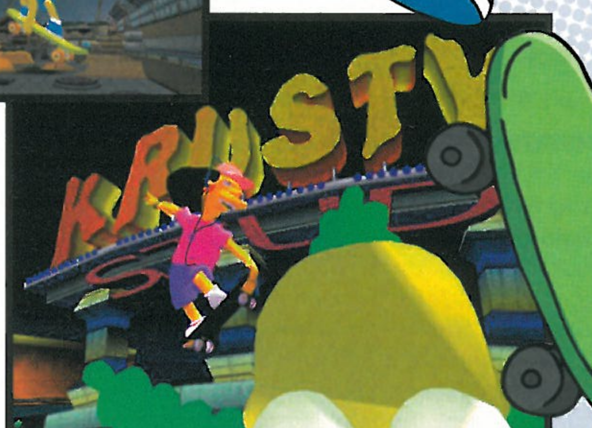
*El Señor De Los Anillos: Las Dos Torres llegará a **PlayStation 2** y **Game Boy Advance** el próximo Noviembre, un poco antes de su estreno en las salas de cine.*

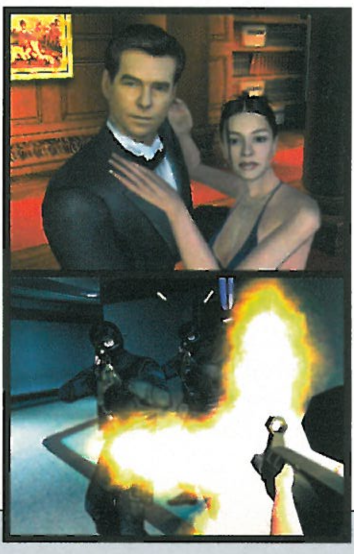
> Electronic Arts tocará todos los palos en esta próxima campaña: acción, deporte, aventura...





*¿Te imaginas a **Homer** ejecutando un 900 grados en las calles de **Springfield**?*





***Electronic Arts** ha llegado a un acuerdo con **Pierce Brosnan** para usar su rostro en la nueva aventura de **James Bond**, 007: Nightfire.*

LUCASARTS

Nuevos títulos basados en Star Wars Ep. II





Por si no tenéis bastante con las novedades que os hemos mostrado en la página anterior, **EA** se encargará de distribuir en diciembre dos nuevos lanzamientos de **LucasArts** basados en el universo *Star Wars*, concretamente en el *Episodio II*. *SW: Bounty Hunter* te pondrá en el pellejo de **Jango Fett**, el «padre» del mítico **Boba Fett**, y ejercer de cazarrecompensas en multitud de sistemas en los que sólo reina la corrupción y la delincuencia. *SW: Guerras Clon* es un impresionante *shooter* que reproduce las batallas que cambiaron para siempre el curso de la saga galáctica. Promete superar en espectacularidad al mismísimo *Rogue Leader*.

*Star Wars: Bounty Hunter llegará a **GameCube** y **PlayStation 2** en el mes de diciembre.*

MICROSOFT

Acción y plataformas para Xbox

Microsoft Game Studios prepara dos nuevos lanzamientos para **Xbox**, destinados al mercado invernal. *Brute Force* es un *shoot'em-up* en 3ª persona que permitirá la participación simultánea de cuatro jugadores, formando equipo o haciéndose la vida imposible unos a otros. En el caso de que sea un único jugador el que participe, éste podrá cambiar el control de un personaje a otro en plena acción, ya que cada uno de los cuatro ofrecerá habilidades especiales. *Blinx: The Time Sweeper* es un *arcade* de plataformas protagonizado por un gato dotado de la habilidad para controlar el transcurso del tiempo. Podrás ejecutar una acción, grabarla, reproducirla y crear un segundo *Blinx* para utilizarlo como aliado. Este juego ha sido desarrollado por **Artoon**, una compañía japonesa fundada en 1999 por **Naoto Ohshima**, antiguo componente de **Sonic Team**.



Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO PIRATES

Enrique Vergara Núñez LA CORUÑA
Delfín Moral García ASTURIAS
Miguel Angel Santana VALENCIA
Ramón Morera Ortega BADAJOZ
Sergio Ortega Plaza MADRID
Daniel Saldaña Pariente PALENCIA
David Oltra Vela CIUDAD REAL
Richard Riau González ZARAGOZA
Carlos Javier Serrano Fernández VALENCIA
José Alexis Perdomo Santana
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
David Mansebosa Royo BARCELONA
Fco. José Fernández Londana MADRID
Alex Navarro Rojas BARCELONA
Elena Campillo García PALENCIA
Alejandro Moraño Mur BARCELONA
Alejandro Tinajero Montoya CIUDAD REAL
Emeterio Díazdecerio Sastre ALAVA
Juan Manuel García Santana BARCELONA
José Antonio Pascual Mate GUIPUZCOA
Juan Lorenzo León Catena BARCELONA
Fco. Ramón Pérez González MÁLAGA
José Mª Ibáñez Naval CÁDIZ44
Ignacio Miravent García BARCELONA
Alfonso Idiaquez Santos MADRID
David Arenas Serrano MADRID

RESULTADOS CONCURSO BRITNEY'S DANCE BEAT

Ganadores de 1 bolsa y 1 juego

Rafael Torres Alvarez BARCELONA
Luis Miguel Díaz Blanco MADRID
Pedro Juan Castelló Timoner CASTELLÓN
Jacobo García Blanco MÁLAGA
Daniel Fernández Hernández MADRID
José Fco. Pérez Farreras ASTURIAS
Fco. Javier Martínez Estella ZARAGOZA
Daniel Bornez Martínez LEÓN
Felipe Prieto Millán SALAMANCA
Víctor Alcázar Sánchez MADRID

Ganadores de 1 juego

Bienvenido Revuelto Sastre MALLORCA
Lucas Nieto Muñoz MURCIA
José Enrique Cuesta Sánchez LEÓN
Antonio Jiménez Ortega GRANADA
Jesús Alejandro Soler Martín MÁLAGA
Pedro Javier Navarro Borja ALICANTE
Mikel Ferreira Iriondo VIZCAYA
Ruth Montero Pardo VALLADOLID
Enrique Vicente Castillo ALMERÍA
Féliz Alcaraz Salvador ALMERÍA
Juan Carlos González PONTEVEDRA
Montserrat Esperon Torres PONTEVEDRA
Joaquín Mateos Jiménez MADRID
Eduardo Paniagua Nuin NAVARRA
Alvaro Muñoz Bueno BARCELONA

Resultados Concursos

RESULTADOS CONCURSO JEDI STARFIGHTER

XBOX

José Antonio Ariño Letona ÁLAVA
José Mª Lechuga Rodríguez SEVILLA
Oscar Salcedo Rodríguez BARCELONA
José Balaños Domínguez LAS PALMAS G.C.
Jordi Piferrer Tovar BARCELONA
Inés Hellín Rubio MURCIA
Mª Dolores Mateo Laceras MURCIA
Justo Ramírez Cañas CIUDAD REAL
Sergio González González VALLADOLID
Marius Mortan CASTELLÓN
Ramón Mínguez Blasco CASTELLÓN
Raúl Escalona Jiménez MÁLAGA

PLAYSTATION 2

Silvia Ruiz Olivencia ALMERÍA
Javier David Vilaplana Frutos MURCIA
Carlos Gracia Hernández BARCELONA
Daniel Sancho Gil ZARAGOZA
Manuel Lechón López MADRID
Emilio José Muiños Cristóbal ASTURIAS
Ricardo del Hoyo Garrido BARCELONA
MªLuisa García Sevillano MADRID
Mª José Pousa Lorenzo BARCELONA
José Pedro Aguilar Leo MURCIA
Juan Antonio Vera López ALMERÍA
Carolina Gago Bueno MADRID

TOP CENTRO MAIL

PlayStation 2. 1 Medal Of Honor Frontline 2 Gran Turismo Concept 2002 3 GTA III 4 RE Code Veronica (Platinum) 5 F. Fantasy X

PSone. 1 Digimon Rumble Arena 2 FF IX (platinum) 3 Metal Gear Solid Band 4 Delta Force Urban Warfare 5 DB Final Bout

Dreamcast. 1 Resident Evil 3 2 Sonic Adventure 3 Dino Crisis 4 Metropolis Street Racer 5 Vanishing Point

GameCube. 1 Star Wars: Rogue Leader 2 Super Smash Bros. Melee 3 Luigi's Mansion 4 Sonic Adventure 2 5 Pikmin

Game Boy Advance. 1 Golden Sun 2 Super Mario Advance 2 3 Sonic Advance 4 V-Rally 3 5 Mario Kart Super Circuit

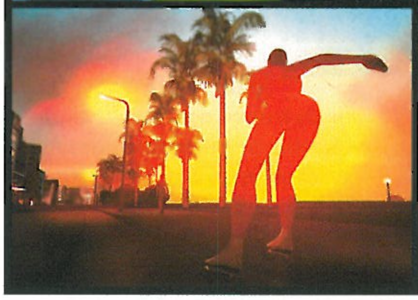
Xbox. 1 Spider-Man: The Movie 2 Halo 3 Hunter: The Reckoning 4 Dead Or Alive 3 5 Project Gotham Racing

PROEIN/TAKE 2/ROCKSTAR

Grand Theft Auto Vice City

A finales del mes de octubre saldrá a la venta el esperado ***GTA Vice City***, la continuación del título más «macarra» que ha visitado consola alguna. Por lo poco que ha trascendido, se sabe que estará ambientado en el **Miami** de los años 80, que tendrá nuevos vehículos (motos, barcos y aviones) y nuevas armas, y que será infinitamente mejor en cuanto a calidad gráfica que el que todos conocemos. Por ahora lo único que se ha mostrado a la prensa son estas dos pantallas, que podéis encontrar en **www.kentpaul.com**, una *web* nostálgica dedicada a la década de los 80. El mes que viene os facilitaremos más datos sobre uno de los juegos que más estamos esperando los usuarios de **PlayStation 2** y del que menos se ha podido conocer.





*En nuestra publicación hermana, **PlayStation 2 Revista Oficial**, podréis encontrar un amplio y totalmente exclusivo reportaje sobre el juego, así como numerosas pantallas e información confidencial sobre los detalles más secretos del juego.*



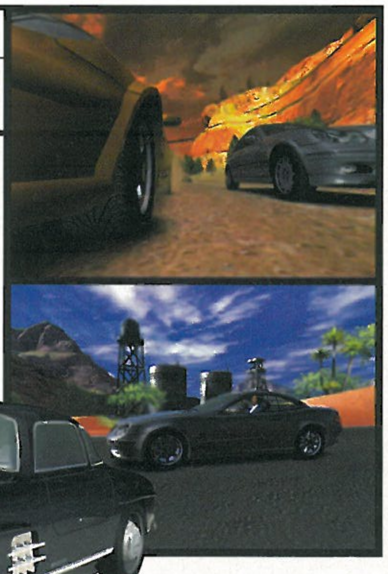
NINTENDO

Pad inalámbrico para GC

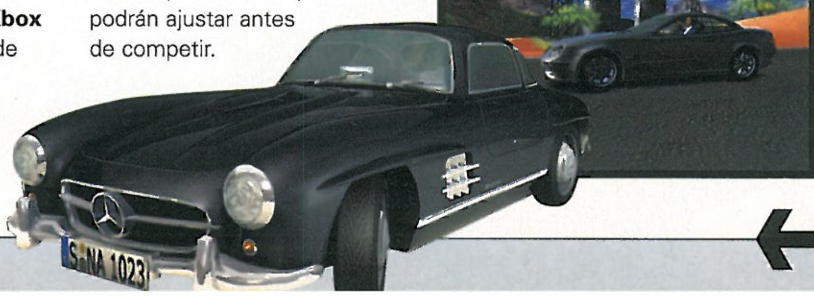
A partir del 22 de noviembre podrás olvidarte de los cables gracias a *WaveBird*, el mando inalámbrico diseñado por **Nintendo** y que asegura una total sintonía entre *pad* y consola en un radio de 6 metros, sin interferencias, gracias a su 16 canales de radiofrecuencia. Dos únicas pilas «AA» aseguran más de 100 horas de juego sin cables ni ataduras.

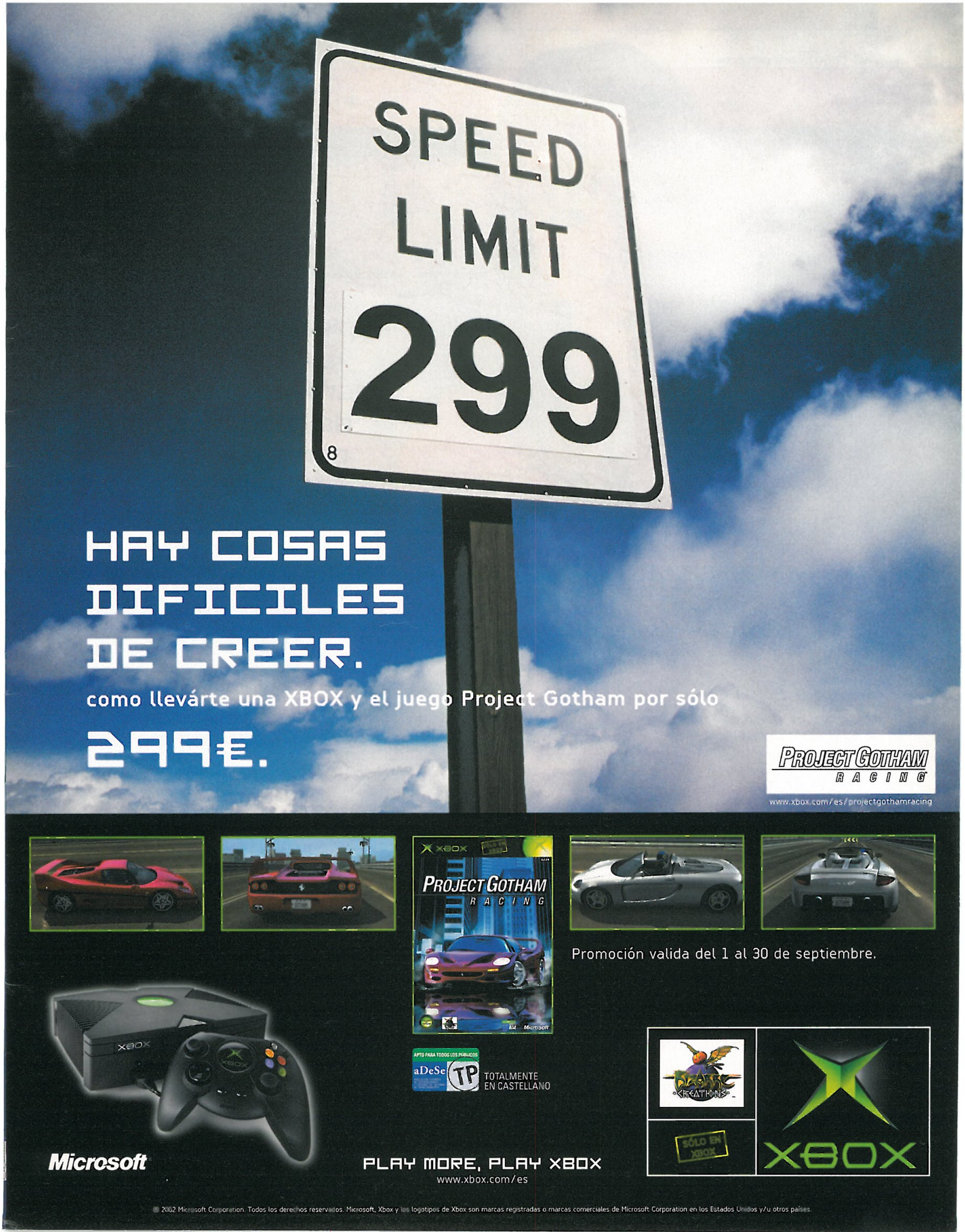
TDK

Mercedes-Benz W.R.



Los amantes de la marca de la estrella encontrarán en ***Mercedes-Benz World Racing*** toda la historia de la marca, con la presencia de todos los vehículos de la gama, incluyendo clásicos, deportivos y prototipos. Estará disponible en octubre para **Xbox** e incluirá diferentes modos de juego (Entrenamiento, Competición y Misión), un motor gráfico sensacional con escenarios en 3D espectacularmente desarrollados y un control extraordinario. **TDK Mediactive** y **DaimlerChrysler** han colaborado para reflejar todo el potencial del fabricante y habrá más de 150 parámetros que se podrán ajustar antes de competir.

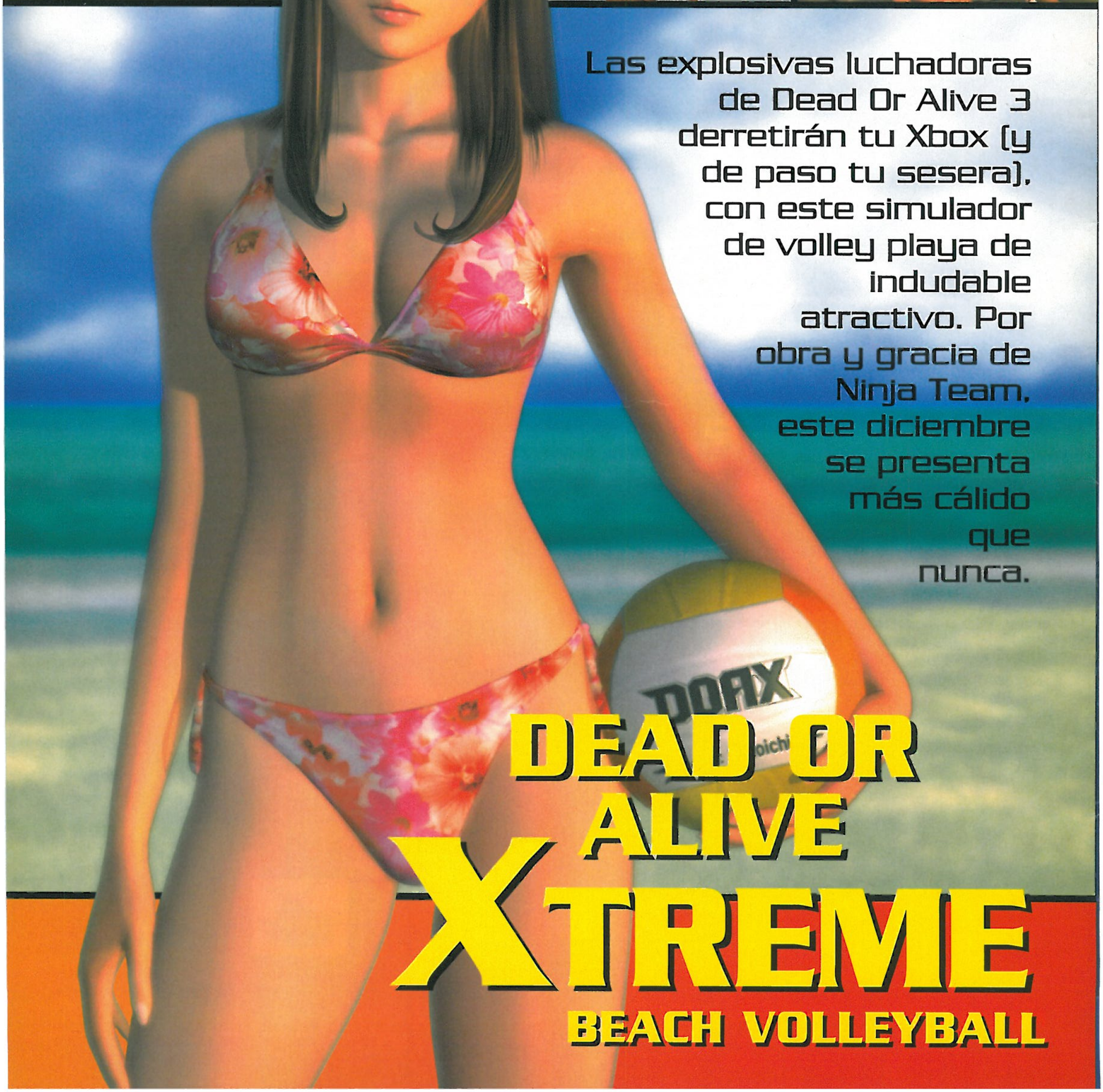



SPEED
LIMIT
299
HAY COSAS
DIFICILES
DE CREER.
como llevárte una XBOX y el juego Project Gotham por sólo
299€.
PROJECT GOTHAM
RACING
www.xbox.com/es/projectgothamracing
PROJECT GOTHAM
RACING
Promoción valida del 1 al 30 de septiembre.
TOTALMENTE
EN CASTELLANO
Microsoft
PLAY MORE, PLAY XBOX
www.xbox.com/es
XBOX
© 2002 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox y los logotipos de Xbox son marcas registradas o marcas comerciales de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países.









Las explosivas luchadoras de Dead Or Alive 3 derretirán tu Xbox (y de paso tu sesera), con este simulador de volley playa de indudable atractivo. Por obra y gracia de Ninja Team, este diciembre se presenta más cálido que nunca.

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL





Aunque resulte extraño, la trama de ***DOA Xtreme Beach Volleyball*** está íntimamente ligada a *Dead Or Alive 3*, concretamente al final de **Zach**. Allí se mostraba cómo nuestro amigo el *kickboxer* encaminaba sus pasos hacia un casino tras ganar el torneo *DOA*. De lo que ya no fuimos testigos es de cómo ganó una cantidad de dinero tan indecente como para comprar su propia isla tropical. Ahora **Zach** ha organizado un nuevo torneo, *Dead Or Alive 4*, con sede en su isla, pero se ha guardado un as en la manga: sólo ha invitado a las chicas del anterior *DOA*. Dado que es imposible organizar los combates sin contar con **Hayabusa**, **Ein** y el resto de luchadores masculinos, **Hitomi**, **Christie** y las demás han decidido tomárselo con calma, aprovecharse de la hospitalidad de **Zach**, dedicarse a tomar el sol y practicar su deporte favorito: el *volley* playa. A partir de este argumento (que no nos engañemos, no ganará el Oscar al mejor guión original), **Ninja Team** ha desarrollado un juego para **Xbox** que parece la unión de un simulador de *volley Two-On-Two* con el especial de trajes de baño de *Sports Illustrated*. Cualquiera que haya visto

> La trama de DOA Xtreme Beach Volleyball nace de uno de los múltiples finales de Dead Or Alive 3

un *Dead Or Alive* sabe bien el talento y la entrega de **Ninja Team** a la hora de representar el físico femenino. A partir de diciembre tendrás una excusa para regodearte viendo a la exuberante **Tina** y a la dulce **Hitomi** dando saltitos sobre la arena. Con los puntos conseguidos en los sucesivos partidos añadirás a su vestuario nuevos bañadores y complementos, ▶



__Xtreme Beach Volleyball__ te permitirá ver a tus luchadoras favoritas de Dead Or Alive 3 dejándose la piel (y el biquini) en trepidantes partidos de volley playa.

Seríamos hipócritas si no reconociéramos que la razón principal de ser de __Xtreme Beach Volleyball__ es la de ver a las bellezas de DOA dando saltitos en ajustados trajes de baño...



La morena y bellísima __Lisa__ (la chica de arriba) es el único personaje nuevo y posteriormente formará parte de la galería de luchadores del futuro Dead Or Alive 4. Antigua campeona olímpica de Voleyball, en la actualidad trabaja de broker en __Manhattan__, aunque ha hecho un alto en el trabajo para viajar a la isla de __Zach__...





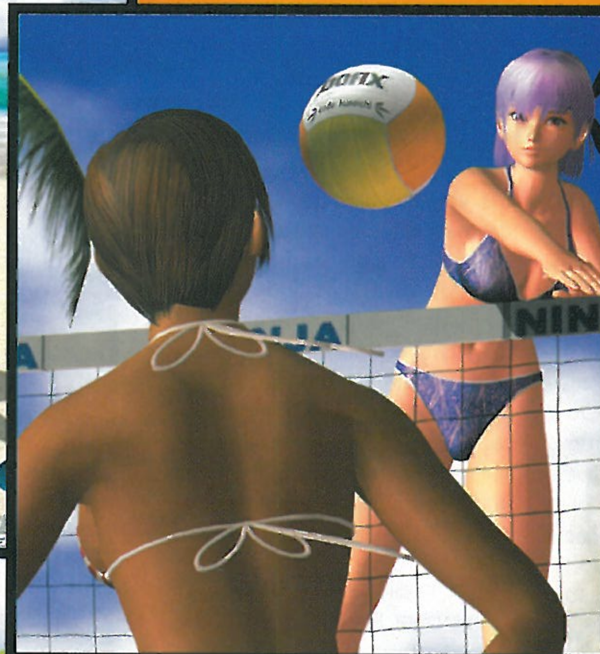






El bañador de la izquierda ha sido homologado por la federación de Volley Playa por su gran comodidad.

▮ En Xtreme BV podrás volcar tus propios CD's de música al disco duro para amenizar el juego. ¿Beach Boys o Georgie Dann? Tú eliges ▮



Tantos años partiéndose la cara en la saga DOA ha puesto a estas chicas en plena forma. Están tan fibrosas como los componentes de SuperJuegos











XB Volleyball abre una puerta a futuros lanzamientos deportivos con personajes de lucha. Algunos luchadores de King Of Fighters están locos por protagonizar un simulador de lucha griega.

▮ La federación de Volley Playa impondrá una medalla a Tecmo por popularizar este deporte ▮

▶ lo que elevará su moral (y la tuya al vérselo puesto), mejorará la compenetración entre las dos jugadoras de tu equipo y desbloqueará nuevos ataques especiales. **Tomonobu Itagaki** y su gente no han querido crear un mero desfile de bellezas en traje de baño, al estilo de *Primal Image* de **Atlus**, sino un título que utilizara todo el potencial gráfico de **Xbox** para dejar con la boca abierta a los usuarios masculinos de todo el planeta, y luego mantener esa atención gracias a una mecánica divertida y multitud de extras. En ***DOA Beach Volleyball*** habrá multitud de sorpresas escondidas al margen de los encuentros de *volley*: un minijuego basado en *DOA 3*, un cine donde visionar trailers de **Ninja Gaiden** y la saga *Dead Or Alive*, una competición de baile, un concurso de belleza e incluso un casino con tragaperras, póquer, *blackjack* y ruleta. Lo que iba a ser un simple aperitivo, a lo sumo un entremés, con el que aplacar la espera de *Dead Or Alive 4*, se va a convertir, gracias a la dedicación de **Ninja Team**, en la sensación de la temporada invernal en **Xbox**. ▮



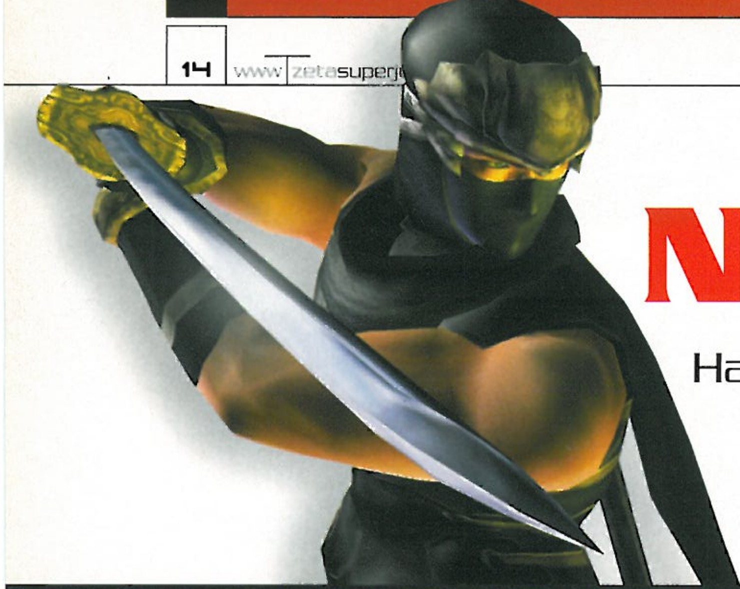




Con el dinero ganado en cada partido, podrás comprar nuevos bañadores y complementos para tus jugadoras, lo que aumentará su moral y su grado de compenetración. El juego ofrece más de 100 modelos de bañadores (biquinis, de una pieza, etc) y más de 50 clases de complementos diferentes. ¿Quién dijo que los hombres nunca estamos interesados por la moda?




superofertas del mes
CENTRO MAIL
Game Boy Color
POKÉMON AMARILLO 23,95
POKÉMON AZUL 23,95
POKÉMON ORO 39,95
POKÉMON PLATA 39,95
POKÉMON ROJO 23,95
Play Station 2
CONTROL PAD LOGIC 3 VR 12 NEGRO 17,95
CONTROL PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 2 23,95
C. PAD THRUSTMASTER ANALOG GAMEPAD 15,95
DVD REMOTE STEPS 14,95
VOLANTE THRUSTMASTER FERRARI 360 RED ED. 57,95
Play Station one
C. PAD GUILLEMOT SHOCK 2 + MEMORY CARD 24,95
CONTROL PAD PRO PLAY GLADIATOR 17,95
F1 RACING CHAMPIONSHIP 9,95
TARJETA MEMORIA Centro MAIL 4 Mb GRIS 19,95
VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR 12,95
Dream-cast
DINO CRISIS 19,95
DUCATI WORLD 17,95
KEYBOARD (TECLADO) 5,95
SONIC ADVENTURE 11,95
VOLANTE SEGA RACE CONTROLLER 29,95
Game Boy Advance
KIT ADVANCE JOHNNY BRAVO DOMINA 39,95
LINK CABLE PLAYLINE INTERACT 5,95
MALETÍN BATMAN DOMINA GBA/GBC 19,95
PACK SAFARI POWER ADVANCE + BOLSA DONE 29,95
PLUG & PLAY ADAPTER PAK INTERACT 17,95
pedidos por internet www.centromail.es
Llama para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano.
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Precios con impuestos incluidos. Válidos hasta 30-9-2002 o fin de existencias, salvo error tipográfico. No acumulables a otras ofertas o descuentos.



Ninja Gaiden

Han transcurrido once años desde su última aventura (en NES, nada menos), pero Ryo Hayabusa nos demostrará que no ha perdido un ápice de su mítica agilidad...





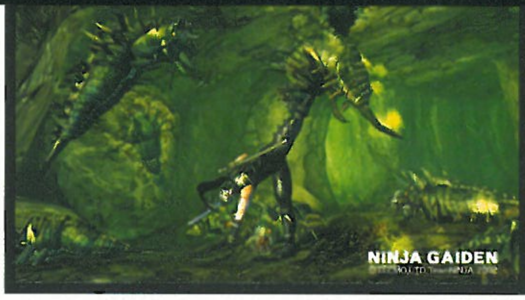
Hayabusa hace un paréntesis en su carrera como luchador de la saga Dead Or Alive para regresar a sus orígenes...



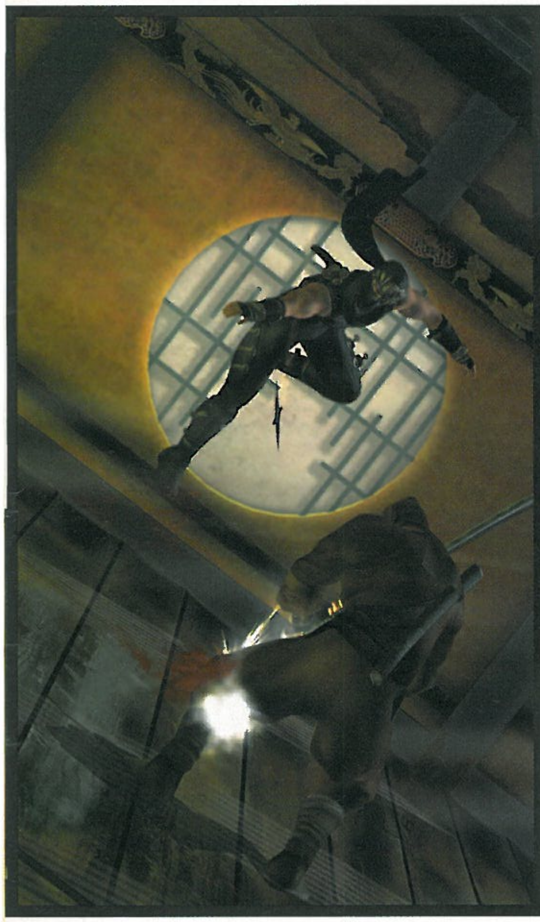
Hace mucho tiempo que **Tecmo** y los creadores de la saga *Ninja Gaiden* barajaban la idea de recuperar las aventuras de **Ryo Hayabusa**. De forma inexplicable **Tecmo** desaprovechó, a lo largo de la década de los 90, la oportunidad de extender una de sus creaciones más rentables (en **EE.UU.** se vendieron más de un millón de unidades de la trilogía en **NES**) a los nuevos sistemas que iban surgiendo. Salvo una recopilación de los tres juegos de **NES** para **SNES**, el resto no eran más que promesas y proyectos que fueron desechándose hasta la llegada de **Xbox**. Uno de los puntos claves del acuerdo de exclusividad entre **Tecmo** y **Microsoft** era la recuperación de esta rentable franquicia. Y **Ninja Team** (creadores de todos los títulos de la saga *Ninja Gaiden*, además de las tres entregas de *Dead Or Alive*) se puso manos a la obra con su líder, **Tomonobu Itagaki**, a la cabeza del proyecto. Hasta la primavera de 2003 no veremos el resultado final, pero por el momento las imágenes suministradas por **Ninja Team** pueden dar una idea aproximada del potencial gráfico y la mecánica de este nuevo ***Ninja Gaiden***. La nota de prensa de



Creada en exclusiva para Xbox, esta nueva entrega de Ninja Gaiden no verá la luz hasta la primavera de 2003







Ninja Team, creadores de todas las entregas de Dead Or Alive, recupera la franquicia de la que tomó el nombre









__Ryo Hayabusa__ nos volverá a deslumbrar con su maestría a la hora de trepar muros y cortar cuerpos con la katana.





Tecmo, la única fuente fiable hasta el momento sobre lo que ofrecerá el juego, no desvela mucho más allá del nombre del protagonista (**Ryu Hayabusa**, cómo no) y el de su enemigo, el emperador **Vigor**. Pero cualquier *fan* de la trilogía *Ninja Gaiden* de **NES** o de la recreativa de 1988 (ambas rebautizadas para el mercado europeo como *Shadow Warriors*) reconocerán en las imágenes muchas de las armas y las habilidades que lucía **Ryu** en sus anteriores aventuras, sólo que ahora todo se desarrolla en un entorno tridimensional de una calidad visual impresionante. Viendo el trabajo realizado por **Ninja Team** con los escenarios de *Dead Or Alive 3*, podéis imaginaros lo que nos espera, aunque tened presente que el resultado final podría tener una apariencia distinta, o incluso, muy superior al de las pantallas que acompañan estas líneas. Sólo hay que recordar las primeras imágenes de *Metal Gear Solid*, simples esbozos tridimensionales que poco tenían que ver con la obra maestra comercializada dos años después. Exclusivo para **Xbox**, ***Ninja Gaiden*** se verá las caras con *Shinobi* de **Sega**, otra leyenda nacida en los 80 que llegará a **PS2** a finales de año, principios de 2003. ¿Quién se proclamará vencedor del combate? El duelo promete ser apasionante.



__Tecmo__ y __Ninja Team__ poco han desvelado del juego, salvo las pantallas que acompañan este texto, algunas notas de prensa y un breve vídeo que hizo las delicias de los asistentes en la última feria __E3__. A medida que vaya acabando el 2002 se harán públicos más aspectos del juego e imágenes más cercanas a lo que será el producto final.

Te echábamos de menos, Ryo

El señor Hayabusa, *ninja* habilidoso donde los haya, vivió sus mayores cotas de popularidad a finales de la década de los 80. A la recreativa (*Ninja Gaiden/ Shadow Warriors*) le sucedió una trilogía para **NES** no menos legendaria. Hasta la llegada de *Ninja Gaiden* y *Tecmo Theater*, no supimos lo que era una buena *intro*...



Ninja Gaiden
Arcade - 1988



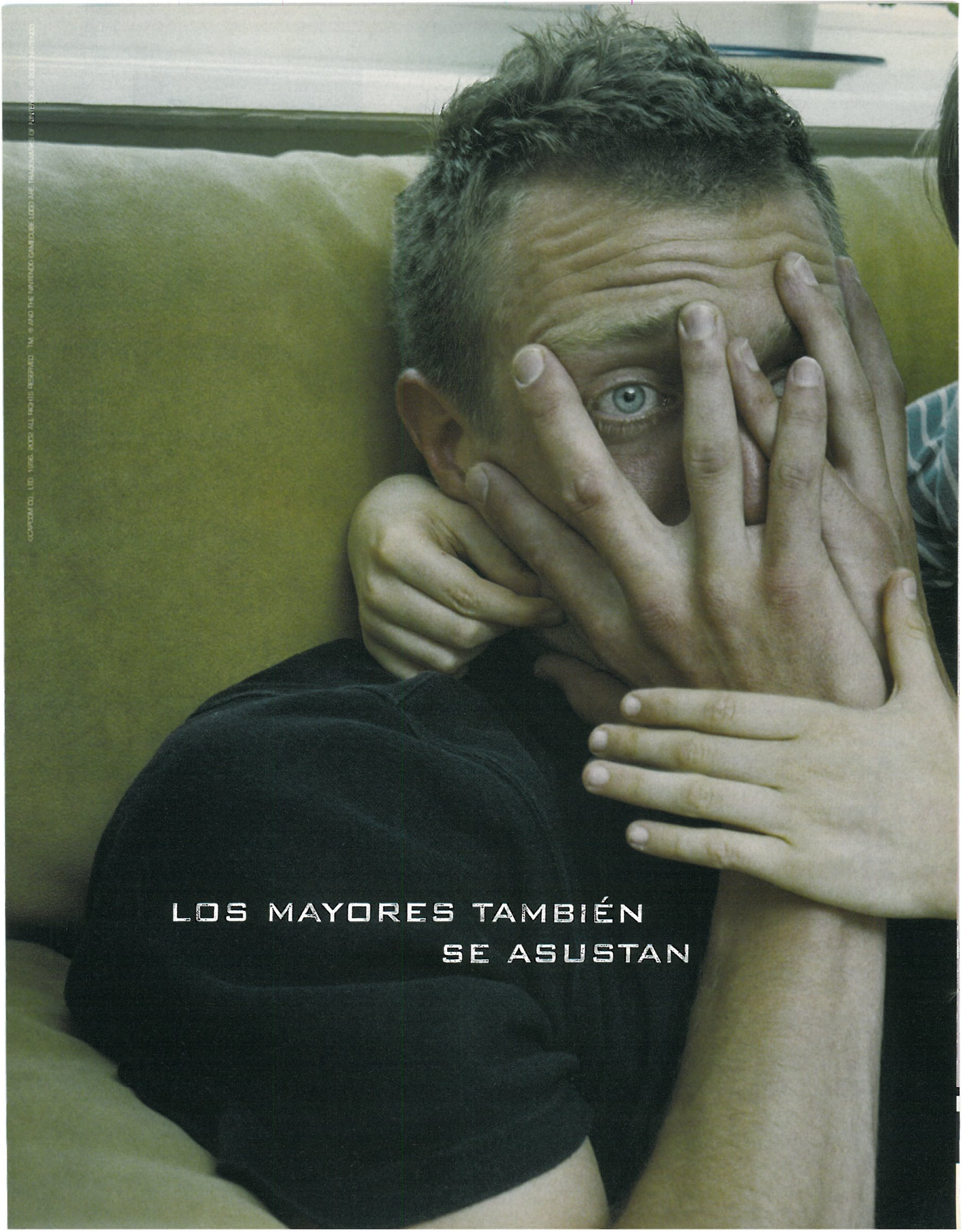
Ninja Gaiden
NES - 1989

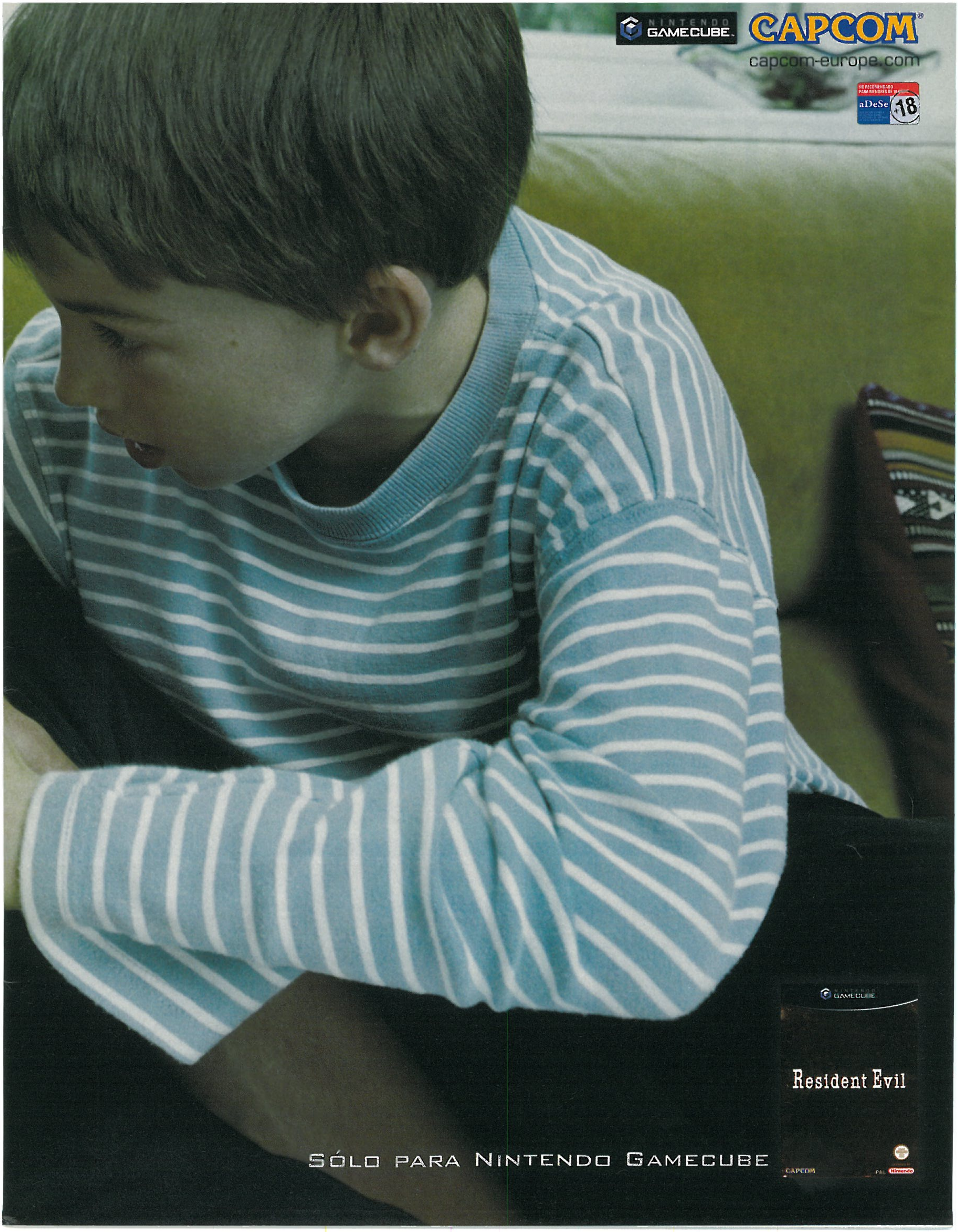


Ninja Gaiden II
NES - 1990



Ninja Gaiden III
NES - 1991


LOS MAYORES TAMBIÉN
SE ASUSTAN


NINTENDO GAMECUBE
CAPCOM
capcom-europe.com
aDeSe +18
NINTENDO GAMECUBE
Resident Evil
CAPCOM
PAL
Nintendo
SÓLO PARA NINTENDO GAMECUBE

MIDWAY'S



MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

*Las magias se obtendrán mediante la típica combinación de botones, y serán el mejor ejemplo de la cuidada elaboración gráfica del nuevo **Mortal Kombat** de **Midway**.*

Las Vegas fue el escenario de la presentación mundial del catálogo de **Midway** para los próximos meses. **Super Juegos** estuvo allí y os trae de primera mano las primeras impresiones tras jugar unas horas con todos los juegos. Para empezar, una de las estrellas será sin duda la esperada entrega de la saga ***Mortal Kombat*** para **Xbox**, **PS2**, **GameCube** y **Game Boy Advance**. Por primera vez en un sistema de entretenimiento de última generación, lo primero que percibirán los habituales de los ***MK*** es la notable mejora gráfica, apreciable especialmente en las magias y en el diseño de personajes y escenarios. La esencia del juego no varía, salvo algunos detalles que mejoran la mecánica del juego. De esta manera, los luchadores podrán emplear distintas técnicas de combate y cambiarlas en mitad de un combate. Mucha sangre y estremecedores *fatalities* serán sus puntos fuertes.

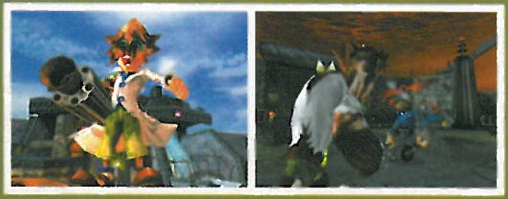




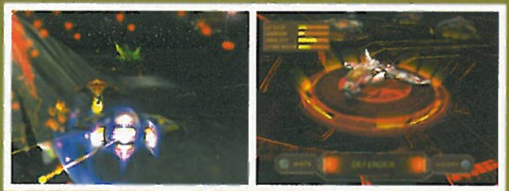
En la parte inferior de la pantalla aparece el nombre de la técnica de lucha que se está utilizando.

DR. MUTO

Por culpa de un experimento fallido, el universo del ***Dr. Muto*** se ha vuelto un caos. Él, apoyado por su capacidad de mutarse en un sinfín de bichos, deberá recuperar el orden establecido superando los 22 niveles de que se compone el juego. ***Dr. Muto*** es básicamente un plataformas de intensos gráficos y sobresaliente simpatía, en el que la expresividad del científico se convierte en protagonista.



DEFENDER



Aunque los aficionados al clásico de los 80 se quedarán un poco fríos por el revolucionario cambio del juego (lógico por otra parte), el hecho es que ***Defender*** es un *remake* en 3D de uno de los juegos de naves más legendarios de la historia del videojuego. Más que un matamarcianos al uso, la mecánica de juego es de misiones, gracias a la capacidad de la nave de recoger y transportar objetos.

FREEKY FLYERS

Especialmente pensado para los más pequeños de la casa, ***Freeky Flyers*** es como una película de dibujos animados con carreras voladoras como protagonistas. Impagables e hilarantes secuencias irán dando forma a la historia de Johny Turbine, el protagonista, que deberá superar nada menos que 25 fases para concluir su aventura. Excelente calidad gráfica y, sobre todo, simpatía a raudales.



GAMER'S DAY

HAVEN: CALL OF THE KING

Aunque la versión jugable que pudimos probar en **Las Vegas** aún distaba mucho de su finalización, os podemos asegurar que Haven, programado por los genios de **Traveller's Tales**, será uno de los mejores y más revolucionarios juegos del catálogo de PS2. ***Haven*** combina elementos de todos los géneros a lo largo de sus más de 70 horas repletas de plataformas, acción, barcos, naves espaciales, aviones, etc... Y todo plagado de secuencias cinemáticas, que servirán de nexo de unión entre las múltiples y variadas fases (además de largas, ya que alguna te puede costar más de una hora llevarla a su término). A pesar de tocar muchos «palos» del universo del videojuego, todo está realizado de una manera exquisita (las fases de plataformas son geniales, e incluso superan a ***Jak & Daxter***, quizá el rey de las plataformas en 3D de **PS2** hasta la fecha).






Haven es un juego multigénero que está llamado a convertirse en una de las estrellas de **PS2**



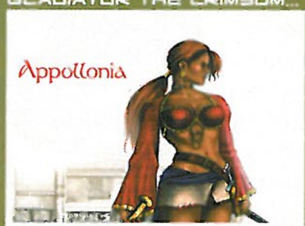




PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

Son títulos que están en pleno proceso de desarrollo de cara a su aparición el año que viene. Entre los varios juegos que nos presentaron, merece la pena destacarse *Crank The Weasel*, una aventura protagonizada por un ratón en un mundo de gatos que se desarrollará en una ciudad, y en la que **Crank** deberá realizar variadas misiones. Al igual que *Dr. Muto* y *Freeky Flyers*, el humor es el protagonista principal.

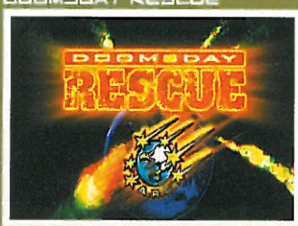
GLADIATOR THE CRIMSOM...



FREEKSTYLE METAL X



DOOMSDAY RESCUE



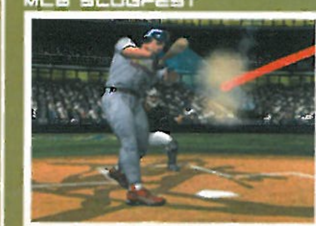
CRANK THE WEASEL



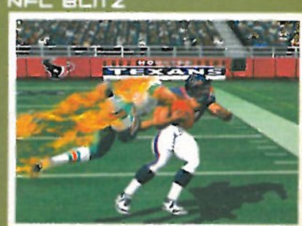
MIDWAY SPORTS

Son los títulos estrella de la compañía, pero lamentablemente la división deportiva de la casa se concentra especialmente en los títulos basados en deportes especialmente exitosos en los **USA**, pero no tanto a este lado del mundo. *NHL Hitz, MLB Slugfest* y *NFL Blitz* son sus principales apuestas, aunque es prácticamente un hecho que sólo llegará a nuestro país el intenso arcade-simulador de hockey sobre hielo *NHL Hitz*.

MLB SLUGFEST



NFL BLITZ



supernuevo



Super Ghou



La armadura de oro no sólo ofrece la protección ante un primer contacto con el enemigo. Con ella es posible ejecutar diversos tipos de magia, algunos realmente efectivos.



Sir Arthur ha pasado a la historia del videojuego por su habilidad para combatir, calzoncillo en ristre, a las fuerzas del averno. La entrega **SNES** añadió a la saga nuevas habilidades como el salto doble y la armadura de bronce, que mejoraba el arma pero era incapaz de invocar magias.



Lo mejor de los dos clásicos

Tus esfuerzos para superar el modo *Arrange* y su diabólica dificultad se verán recompensados con la posibilidad de visitar el cementerio de *Ghosts'N Goblins*, los molinos de *Ghouls'N Ghosts* y otras memorables localizaciones de la saga *G&G*, con gráficos totalmente renovados.

Ghosts'N Goblins Arcade (1985)



Super Ghouls'N Ghosts GBA



Ghouls'N Ghosts Arcade (1988)



Super Ghouls'N Ghosts GBA



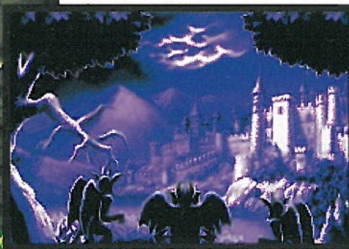
Género > Arcade Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Capcom Programador > Capcom País > Japón

El 19 de julio se puso a la venta en **Japón** uno de los lanzamientos más trascendentes de este 2002 para **GBA**, al menos para aquellos que crecimos bajo el influjo de *Ghosts'N Goblins*, la inolvidable recreativa de **Capcom**. Las tremendas facilidades que ofrece la portátil de **Nintendo** a la hora de adaptar «a saco» juegos de **SNES** están haciendo posible que multitud de creaciones para nuestra vieja amiga de 16 *bits* den ahora el salto a la pequeña pantalla de **GBA** sin perder un ápice de su calidad. En unos meses veremos la adaptación del *Super Contra* de **Konami**, pero en estos momentos toda nuestra atención va dirigida hacia **Sir Arthur** y ***Chohmakaimura R***. La letra del final, según la propia **Capcom**, significa *Rebirth*. Y es que *Super Ghouls'N Ghosts* (nombre que recibirá el juego en Occidente) es mucho más que una simple conversión del clásico de **Super Nintendo** de 1991. **Capcom** ha enriquecido el desarrollo del juego de **SNES** con una selección de diversas fases de las dos entregas recreativas de la saga: *Ghosts'N Goblins* y *Ghouls'N Ghosts*. El modo *Arrange* te permitirá entrar en ellas, siempre y cuando hayas superado la fase anterior con la armadura de bronce o la de oro. Y no será fácil, ya que el juego posee el nivel de dificultad del ***Super Ghouls'N Ghosts*** japonés, mucho más elevado que la versión *yankee* que llegó al mercado PAL. De hecho, en algunas páginas *web* han bautizado a ***Chohmakaimura R*** como uno de los juegos más difíciles producidos hasta ahora en **GBA**. La cosa no es para tanto. Avanzar por el modo *Arrange* conlleva un cierto sufrimiento,

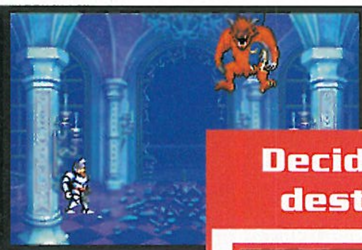
uls'n Ghosts

Chohmakaimura R













Como no, **Arthur** se reencontrará con su viejo archienemigo, la gárgola **Firebrand**.



Las fases rescatadas de las entregas recreativas de G&G ofrecen un diseño diferente a la de los originales, aunque los enemigos y los escenarios sean los mismos. La única excepción: el cementerio de Ghosts'N Goblins del que echamos en falta las plantas carnívoras y todos los cuervos.

Decide tu destino

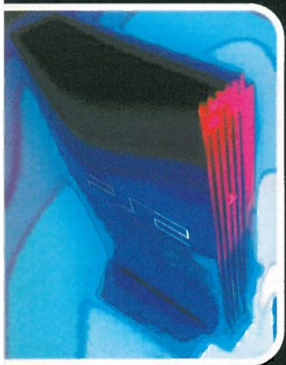


El modo *Arrange* ofrece diversas rutas a elegir, como *Out Run* o *Darius*, pero sólo podrás acceder a la ruta central (la de los escenarios clásicos de *G&G*) finalizando la fase con una armadura de oro o de bronce.

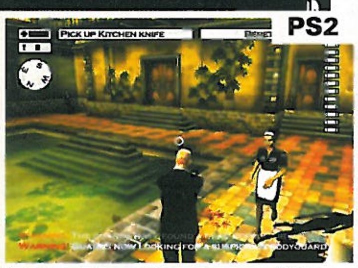


Capcom nos ofrece la adaptación mejorada del clásico de SNES

recompensado por la posibilidad de visitar algunos de los escenarios más memorables de las dos *coin-ops* de *G&G*. El modo original prescinde de cualquier extra para ofrecer el juego de **SNES** tal cual, con los mismos efectos gráficos que nos deslumbraron en el año 1992: la ola gigante, el laberinto en Modo-7... A nivel particular, hubiera preferido una conversión directa de *Ghouls'N Ghosts* (el mejor capítulo de toda la saga), pero las facilidades para adaptar a **GBA** desde **SNES** parecen haber tenido un gran peso en la decisión de **Capcom**, a la que hay que agradecer el notable esfuerzo por incorporar personajes, escenarios y melodías de los dos *G&G* recreativos al desarrollo de ***Chohmakaimura R***. Llegados a este punto, seguro que todos estáis esperando la fecha de salida en **España** de esta pequeña maravilla para **GBA**. Con toda tristeza, debo informaros que las últimas noticias que nos han llegado indican que ***Super Ghouls'N Ghosts*** podría no comercializarse en nuestro país. La decisión de **Capcom** de no incluir ni siquiera un manual de instrucciones en castellano podrían empujar a **Electronic Arts** a no distribuir el juego en **España**. Aún no es seguro, pero todo hace indicar que los *fans* de **Arthur** y los amantes de los plataformas de calidad se van a quedar sin uno de los más notables lanzamientos del año para **Game Boy Advance**. Si esto se confirma, aún quedaría la posibilidad de que **Capcom** reconsidere su posición y haga las modificaciones necesarias para que todos podamos disfrutar de este tesoro para la gran portátil de **Nintendo.** Suspense... Lo único que necesitaba ***Super Ghouls'N Ghosts*** para auparse definitivamente a los altares. **NEMESIS**









Aunque es católico practicante, Hitman deja olvidado el quinto mandamiento en cada uno de sus arriesgados trabajos.



Hitman 2: Silent Assassin

El más temido asesino a sueldo del mundo lúdico ha vuelto, esta vez, iniciando su periplo en la generación actual de consolas con una secuela que podremos jugar en Xbox y PS2.

Género > Stealth/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > IO-Interactive País > Dinamarca

Aunque, hasta ahora, **Dinamarca** no tenía una importancia lúdica relevante, una desconocida compañía afincada en dicho país europeo, **IO-Interactive**, sacudió los cimientos del género *Stealth/Aventura* en el mundo del **PC** hace ya más de dos años.El primer *Hitman* presentaba una mecánica de lo más original y un apartado gráfico y una jugabilidad excelente, en la que se reflejaron multitud de títulos tanto para **PC** como para consola, entre ellos *Metal Gear Solid 2*. En el título de **IO** encarnaremos a un frío y calculador asesino a sueldo, en una perspectiva en tercera persona, que tendrá que hacer uso de todo tipo de elementos, armas, objetos y disfraces para lograr sus objetivos sin ser descubierto o, peor aún, asesinado. El primer *Hitman*, aparecido en el mercado meses antes que *MGS2*, permitía al jugador utilizar elementos del entorno para ocultarse de los enemigos (destruyendo las fuentes de luz, etc.), ocultar los cadáveres de los enemigos para no ser descubierto y hacer uso de todo tipo de armas, desde un rifle de francotirador o las *hardballers* (dos pistolas AMT, una para cada mano), hasta un cable de fibra para asfixiar fría y silenciosamente a nuestros enemigos, pasando por explosivos como bombas lapa accionadas por control remoto. En esta ocasión, *Hitman*, conocido por el nombre en clave «47» y ya retirado del «negocio», regresa forzado a ejercer una vez más de asesino a sueldo. Esta vez, **IO-Interactive** ha sabido explotar el filón que representa un título de la calidad de *Hitman* y, además de programar la segunda parte para **PC** y compatibles, lo está haciendo para **PS2** y **Xbox** con unos resultados impresionantes. La única diferencia entre ambas versiones reside en la resolución gráfica, algo





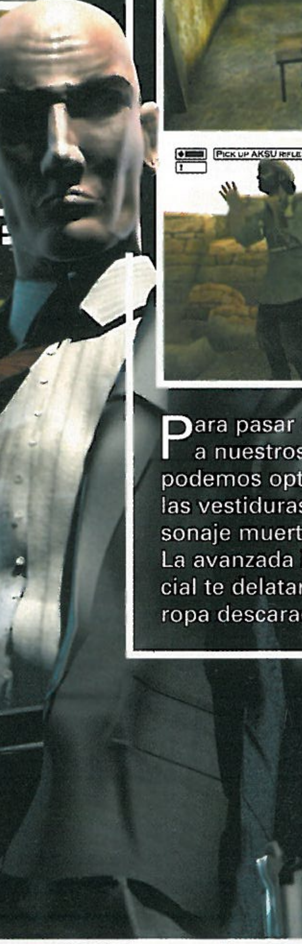




Arriba y a la derecha tenemos dos ejemplos de lo que nos ocurrirá dependiendo de nuestra actitud frente a los enemigos. Arriba, Hitman pasa inadvertido gracias a su sigilo. A la derecha, le están cosiendo a balazos por sacar el arma frente al enemigo.







Disfraces





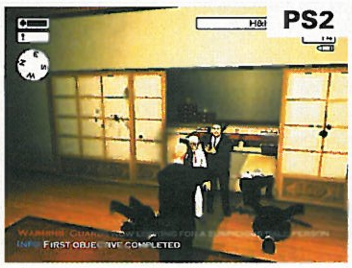
Para pasar inadvertido frente a nuestros enemigos, podemos optar por arrebatar las vestiduras a cualquier personaje muerto o inconsciente. La avanzada inteligencia artificial te delatará si cambias de ropa descaradamente.

Armamento





Hitman podrá defenderse con un rifle de francotirador, un palo de golf, un cuchillo de cocina...





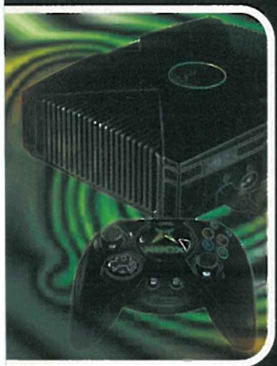




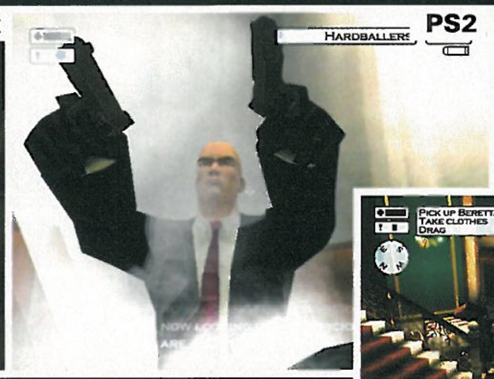


más baja en **PS2**. Todo lo demás es prácticamente idéntico. Aunque todos los apartados de ***Hitman 2*** resultan impecables, el más llamativo de todos es su jugabilidad. Aunque el aspecto que tienen las pantallas de estas tres páginas hacen parecer a ***Hitman 2*** un simple *shoot'em-up* en tercera persona, el título de **IO-Interactive** es mucho más que eso. Al comienzo de cada una de las 21 misiones, localizadas en sitios tan dispares como **Japón**, **Sicilia**, **Nuristan** o **San Petersburgo**, se nos informará de los objetivos a completar, pero no de cómo hacerlo, tan sólo se nos facilitará un mapa GPS y unas armas específicas (entre las que destaca el cable de fibra). Cada misión es un mundo, un pequeño sistema «vivo» que reaccionará a nuestro paso y que tendremos que saber aprovechar para avanzar. El sistema de juego ideado no pone ningún límite a la capacidad creativa (o maliciosa) del jugador. Por ejemplo, basta analizar levemente el desarrollo de la primera misión del juego, en la que nuestro objetivo es eliminar a un capo de la mafia en su inmensa mansión, rodeada de un amplio jardín y una buena cantidad de guardaespaldas. Cuando llegamos a la zona, un cartero avanza hacia la mansión con un ramo de flores, mientras que un repartidor está a punto de entrar en la «villa» con varias cajas de alimentos. Las posibilidades van desde entrar con pistola en mano por la puerta principal, hasta asesinar al cartero y ponernos su ropa, guardar nuestras armas en una de las cajas del repartidor (ya que seremos cacheados) y entrar tranquilamente en la mansión con las flores en la mano, hasta llegar a la cocina, donde recuperaremos nuestras armas para acabar con el capo. La clave en *Hitman* es el sigilo, aunque la flexibilidad jugable ▶









De una nube de polvora emerge la figura de un personaje calvo de mirada fría y nervios de acero. No, no hablamos de The Scope al salir del baño, nos referimos a Hitman.







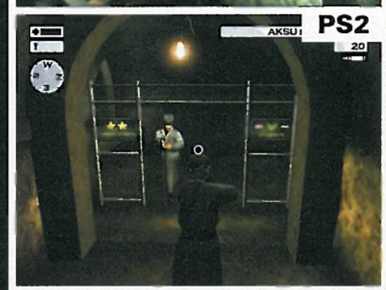




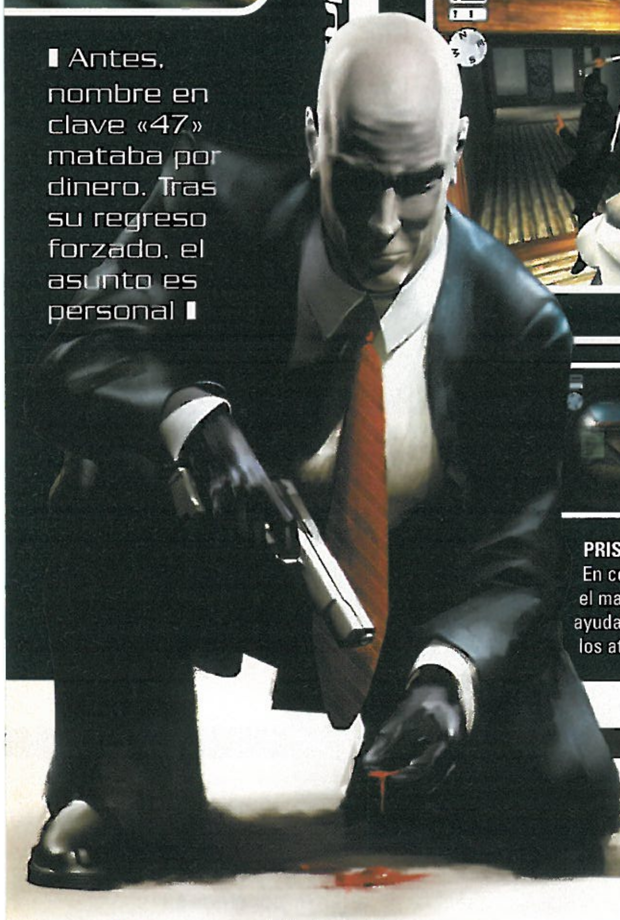




Al comenzar estaremos lejos de nuestros objetivos, obligándonos a sortear sistemas de alarma y controles varios.



Antes, nombre en clave «47» mataba por dinero. Tras su regreso forzado, el asunto es personal





PRISMÁTICOS
En conjunción con el mapa, nos ayudarán a planear los ataques.



CABLE DE FIBRA
La forma más silenciosa de eliminar a alguien: asfixiándolo con un cable de fibra.



PRIMERA PERSONA
Si lo tuyo es el estilo *Quake* o *Half-Life*, ***Hitman 2*** te permitirá jugar con esta cámara.



EXPLOSIVOS
Entre nuestro arsenal podremos encontrar explosivos activados por control remoto.



FRANCOTIRADOR
El pulso de «47» dependerá en gran medida de su estado físico.

▶ que posee el título de **IO** nos permitirá salir airosos de varios enfrentamientos a mano armada e, incluso, completar alguna de las misiones «a saco», pistola en mano y sin pasar desapercibido en ningún momento. La inteligencia artificial de nuestros enemigos les hará actuar de una forma casi real, reaccionando ante situaciones poco normales (por ejemplo, si permanecemos muy cerca de alguno de ellos no nos quitarán ojo de encima) y, si somos detectados, buscarán algún tipo de obstáculo para ocultarse mientras nos disparan, pedirán ayuda a sus compañeros y delatarán nuestra posición, etc. Técnicamente, ***Hitman 2*** posee un nivel de detalle impresionante, tanto en su versión **PS2** como en **Xbox**. Los escenarios son inmensos, están repletos de personajes (cada uno de ellos con su respectiva sombra dinámica que reaccionará ante su posición y movimiento) y su *frame rate* es alto y muy estable. Junto al apartado gráfico, otro de los elementos cuya calidad podría ponerse en duda es su control, ya que el comienzo de la saga tuvo lugar en **PC**, donde el binomio teclado + ratón es difícil de igualar con un *control pad*. A decir verdad, el control en la versión para consola de ***Hitman 2*** es más preciso y mucho más cómodo que el que vimos en **PC**, pues la disposición de los botones es tremendamente intuitiva. ***Hitman 2: Silent Assassin*** reúne acción, *stealth*, aventura y estrategia en un solo título, amén de un apartado técnico digno de elogio, que sorprenderá incluso a los usuarios de los **PC** más potentes. DOC


¿Quién demonios es Colin?
PC CD-ROM
ZetaGames
GRUPO ZETA
Rally Trophy
JoWooD Productions
Bugbear









Al principio de cada uno de los capítulos deberemos hallar el manuscrito que da nombre al juego



Unos pocos Elegidos

Hasta doce personajes distintos podremos controlar a lo largo de nuestra aventura, cada uno de ellos con sus propios niveles de vida, magia y resistencia física. La protagonista es **Alex Roivas** y a través de su lectura del libro que da nombre al juego conoceremos y compartiremos los destinos de diferentes individuos en distintas épocas de la historia. Todos ellos tuvieron algo que ver con la amenaza de Los Antiguos.





Eternal D

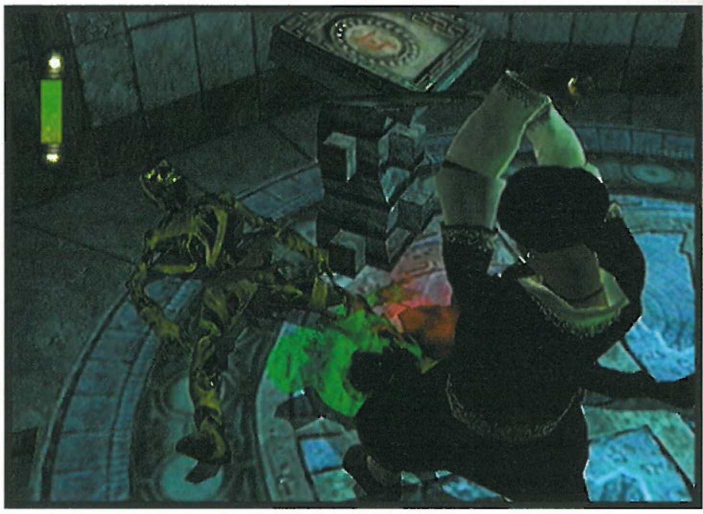
Silicon Knights crea el título más interesante de

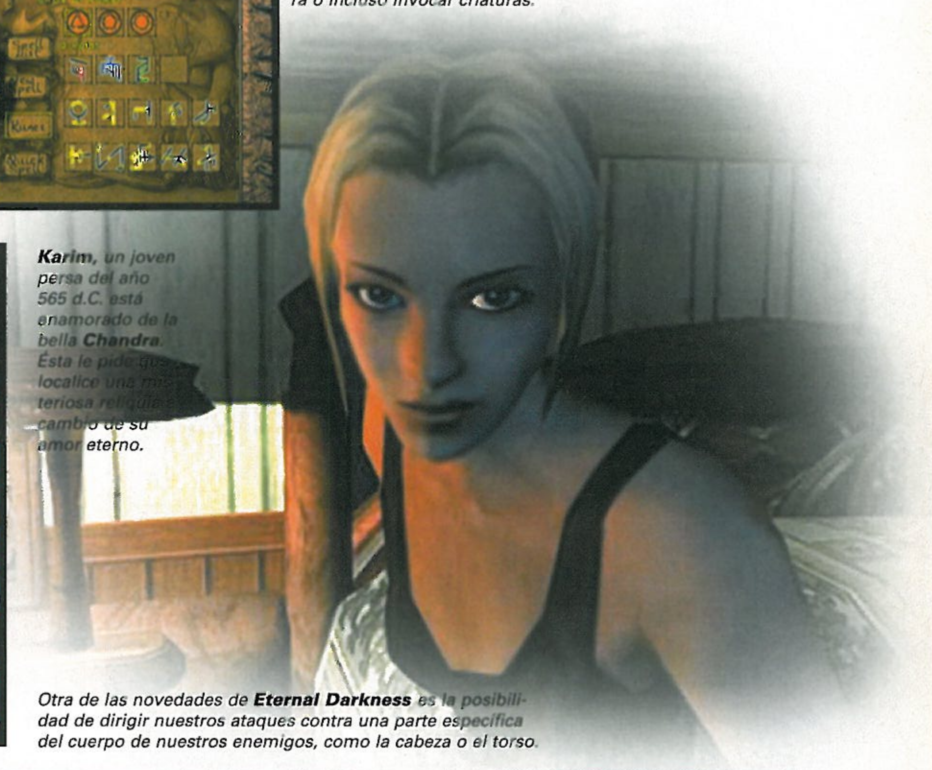
Género > Survival Horror Formato > Mini-DVD Compañía > Nintendo Programador > Silicon Knights País > Estados Unidos

Llega la oscuridad. Con esta frase da comienzo el juego más complejo, inmersivo, obsesivo y, cómo no, oscuro de todos los que han tenido por bien alinearse bajo esa denominación inventada por **Capcom** para su serie *Resident Evil*. Y aunque ***ED*** no tenga el noble origen ni la fama de la que gozan los *Biohazard*, es justo reconocer que el juego de **Silicon Knights** es muy superior en casi todos los aspectos. El argumento, huyendo de los típicos experimentos genéticos, bebe de las fuentes de autores clásicos como **Lovecraft** o **Poe**. Los Antiguos, una especie que dominaba la Tierra mucho antes de la aparición del hombre, se encuentran en estado de letargo desde hace años. Pero algunos traidores a la especie humana llevan mucho tiempo intentando traerlos de vuelta (lo que significaría la extinción de toda forma de vida), por medio de oscuros sacrificios y sangrientos rituales. La cabeza visible de esta conspiración es **Pious Augustus**, un centurión del ejército romano que, tras un extraño descubrimiento en unas ruinas persas, jura lealtad eterna a una de estas entidades superiores. Unos pocos son los elegidos para detener el fin del mundo. Una bailarina de la corte de **Suryavarman II**, en el siglo XII; un periodista atrapado en la catedral de **Reims** durante la Primera Guerra Mundial e incluso un bombero luchando contra los pozos de petróleo ardiendo en la Guerra del Golfo. Pero por encima de todos ellos se encuentra la familia **Roivas**. **Maximilliam**, un reconocido doctor de hace doscientos años; **Edward**, un psiquiatra clínico y su nieta **Alexandra**, una joven y atractiva estudiante de nuestros días. **Alex** llega a la mansión familiar situada en **Rhode Island** cuando su abuelo aparece



Estas ruinas serán imprescindibles para poder conjurar los hechizos. Combinándolas sabiamente podremos obtener salud, cordura o incluso invocar criaturas.





***Karim**, un joven persa del año 565 d.C. está enamorado de la bella **Chandra**. Ésta le pide que localice una misteriosa reliquia a cambio de su amor eterno.*

*Otra de las novedades de **Eternal Darkness** es la posibilidad de dirigir nuestros ataques contra una parte específica del cuerpo de nuestros enemigos, como la cabeza o el torso.*



PERDER LA RAZÓN
Esa señal verde de la pantalla será una de las consecuencias de nuestra falta de cordura.



ACABA CON ELLOS
Cuando los enemigos se encuentren en el suelo podremos darles el «toque de gracia».



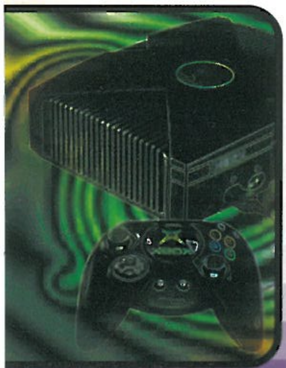
ARTES OSCURAS
Cuando consigamos el libro podremos invocar diferentes hechizos para favorecernos.



arkness Sanity's Requiem

GameCube y revoluciona el género del Survival Horror

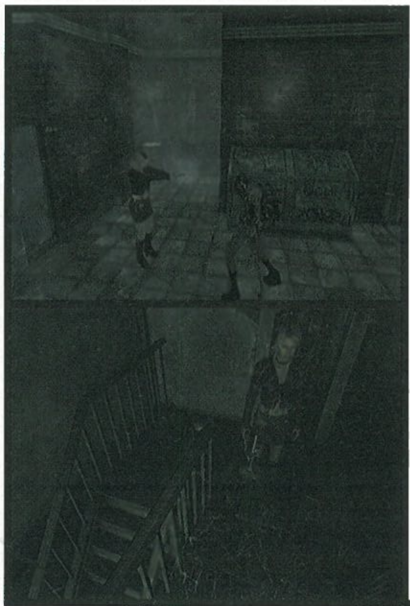
brutalmente asesinado. En este momento es cuando el jugador toma el control del personaje. Sola en la gigantesca residencia, deberá investigarla a fondo para averiguar quién o qué acabó con la vida de **Edward**. Al contrario que en los *Resident Evil*, todos los escenarios de **ED** están creados con polígonos, combinando los puntos de vista fijos con cámaras dinámicas. Desde la casa en la que transcurre gran parte de la aventura hasta un templo perdido en la selva, los entornos gozan de una representación sobria pero muy efectiva. En el apartado sonoro, los efectos son los protagonistas, llegando a crear una atmósfera de desasosiego que nos hará sentir incómodos. Pasos sobre el parqué, el repentino chisporroteo de una antorcha, golpes tras una puerta que acabamos de cerrar... El control es otro de los puntos fuertes. Nuestros personajes reaccionan con rapidez pudiéndose desplazar en cualquier dirección sin eternas esperas y manejan decenas de armas con destreza. Pero sin duda el apartado más innovador del juego es la tercera estadística de nuestros personajes. Además de la barra de vida y magia, podremos saber en todo momento el estado mental, la cordura del protagonista. Esta barra bajará cada vez que nos encontremos con un monstruo, pero podremos hacerla subir al efectuar un golpe mortal. Si la barra llega al mínimo seremos obsequiados con una serie de efectos de lo más curioso. La pantalla se quedará en negro, el volumen bajará y subirá, el personaje se irá desmembrando o seremos incapaces de grabar la partida. Tras aparecer en **EE.UU.**, ***ED*** ha obtenido las notas más altas de las que ha gozado un juego de **GC** desde su lanzamiento. Méritos no le faltan. **DANI3PO**



Silent Hill 2: Inner Fears



En la misión que protagoniza **Maria** sólo un puzzle entraña cierto grado de dificultad. Aunque no supondrá ningún obstáculo para los más avezados seguidores de este género.







La entrega de Silent Hill 2 para Xbox incorpora una misión extra protagonizada por Maria



El original

Los usuarios de **Xbox** tienen la oportunidad de jugar con un título hasta la fecha exclusivo para **PlayStation 2**. La entrega para esta consola contiene la aventura original y un escenario sólo para **Maria**.







Al inicio se puede elegir la misión extra.



El inventario no ha sufrido ningún cambio.



El mapa de **Silent Hill** será de gran utilidad.



Busca objetos para resolver los enigmas.

La obra maestra del Survival Horror para Xbox

Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami País > Japón



***Maria** visita un lugar conocido para los que jugaron en **PS2**, los Apartamentos Blue Creek.*

Desde que se comenzaron a escuchar rumores sobre una posible versión de ***Silent Hill 2*** para **Xbox**, todos los seguidores de la saga permanecieron atentos ante cualquier innovación respecto a la entrega original. Y no iban muy desencaminados, la compañía japonesa incluyó finalmente una parte del juego protagonizada por **Maria**. Puede seleccionarse desde el principio junto con la aventura de **James** y se recomienda terminar primero esta última para comprender mejor lo que sucede en «Born from a wish». Aunque se prometían de 4 a 6 horas de juego, este capítulo apenas llevará 2 horas en el peor de los casos. Por lo tanto, el principal atractivo lo encontrarán aquellos que no hayan jugado anteriormente a ***Silent Hill 2*** y los fanáticos de la saga que quieran contemplar las mejoras gráficas y sonoras que incorpora esta versión. Resulta destacable la niebla que ahora parece envolvernos de una forma más creíble y por supuesto disfrutar del *Sorround* para sumergirnos de lleno en el angustioso ambiente que reina en **Silent Hill**. En cualquier caso, resulta un tanto decepcionante que **Konami** no haya realizado más cambios, sin duda hubiera sido un mayor incentivo para adquirir la última entrega de la serie más terrorífica y agobiante del *Survival Horror*. **R. DREAMER**



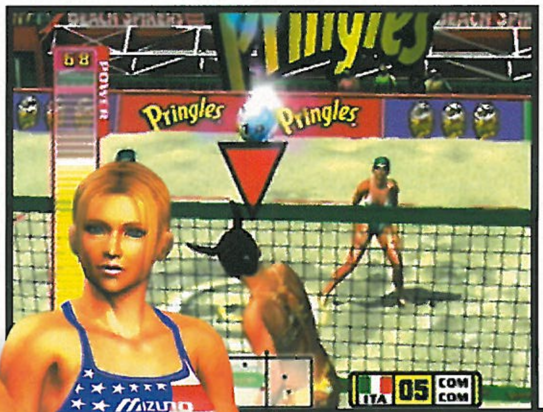
CONFEDERACIÓN
C·A·M·P·E·O·N·A·T·O
WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS
Primer Premio:
VOLANTE CON MARCHAS FORCE RS RACING
+ GPL SHIFTER
Segundo Premio:
TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER LIVE
+ CONJUNTO DE 5 ALTAVOCES
Tercer Premio:
SET DE DOS PISTOLAS ACT-LAB GS DUAL PC
¡Y LOS 20 PRIMEROS CLASIFICADOS OBTENDRÁN UN SET DE TRES FIGURAS DE WARCRAFT 3!
CONSULTA LAS BASES EN www.confederacion.com/warcraft3
ALCALÁ DE HENARES C/ Mayor, 58 Tel.: 918 802 692 area51@confederacion.com
ALCOBENDAS C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 Tel.: 916 520 387 pegaso@confederacion.com
BARCELONA C/ Diputació, 206 Tel.: 933 232 235 odyssey@confederacion.com
BARCELONA CC. Glories Avda. Diagonal, 280 Tel.: 934 860 064 ueshiba_army@confederacion.com
BENIDORM C/ Tomás Ortuño, 80 Tel.: 966 806 982 templarios@confederacion.com
BURGOS C/ Avellanos, 4 Tel.: 947 271 166 atlantis@confederacion.com
CASTELLÓN Av. Rey Don Jaime, 43 Tel.: 964 340 053 solaris@confederacion.com
ELCHE (Alicante) C/ Alfonso XII, 20. Local B. Tel.: 965 459 395 phobos@confederacion.com
FUENGIROLA (Málaga) Ed. Windsor Park Av. Jesús Santos Rein, 19 Tel.: 952 666 663 memorycall@confederacion.com
GIRONA C/ Emili Grahit, 63-67 Tel.: 972 224 729 rocket_factory@confederacion.com
GRANADA C/ Luis Braille, 8 Tel.: 958 258 820 nova@confederacion.com
IRÚN C/ Luis Mariano, 7 Tel.: 943 635 293 warriors@confederacion.com
LEGANÉS C/ Mesones, 7 Tel.: 916 898 842 nigromantes@confederacion.com
LOGROÑO Avda. Doctor Múgica, 6 Tel.: 941 287 089 vastagos@confederacion.com
MADRID-Callao C/ Preciados, 34 Tel.: 915 238 011 recios@confederacion.com
MADRID-Moncloa C/ Meléndez Valdés, 54 Tel.: 915 500 250 deimos@confederacion.com
MÁLAGA Pº de los Tilos, 30 Tel.: 952 362 856 raptors@confederacion.com
MÓSTOLES Avda. Portugal, 8 Tel.: 916 171 115 rebel_moon@confederacion.com
MOTRIL C.C. RADIO VISIÓN C/ Nueva, 44 Tel.: 958 600 434 ext. 208 radi@confederacion.com
PAMPLONA C/ Iturrama, 28 (trasera) Tel.: 948 198 031 hackers@confederacion.com
PAMPLONA (Barañain) Av. de Pamplona, 33 Tel.: 948 074 447 dock_bay@confederacion.com
SAN SEBASTIÁN Avda. Isabel II, 23 Tel.: 943 445 660 shogun@confederacion.com
STA. CRUZ DE TENERIFE Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal) Tel.: 922 222 404 nivel21@confederacion.com
VALENCIA C/ Ribera, 8 Tel.: 963 940 311 falcons@confederacion.com
NUEVO CENTRO
MADRID-Vallecas
Av. Mariana Pineda, 1
Tel.: 914 788 657
harkonnen@confederacion.com
C.C. ALBUFERA
Av. ALBUFERA
NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: 902 15 23 18 y atencion_cliente@confederacion.com



superNuevo

Beach Spikers





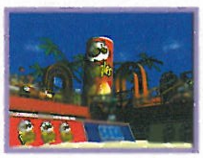
Editor



Antes de comenzar nuestra carrera en el modo *World Tour* tendremos la posibilidad de modificar las características físicas y el atuendo de nuestras jugadoras. Decenas de biquinis diferentes, gafas de sol para aburrir y una gran variedad de peinados para que podamos construir a nuestra mujer ideal.



REPETICIONES
Durante las mismas podremos apreciar el grado de detalle que se ha imprimido al juego.



ESTADIOS
Como puede observarse, la publicidad de diferentes marcas estará presente en los estadios.



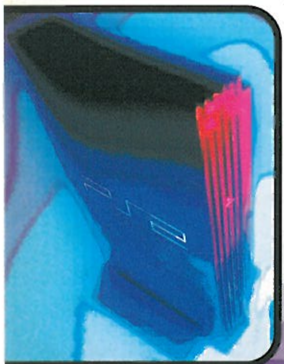
La variedad de movimientos está a la par con los partidos reales.

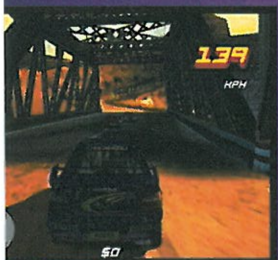
Los creadores de VF se pasan al Beach Volley

Género > Deportivo Formato > Mini-DVD Compañía > Sega Programador > AM2 País > Japón

AM2, responsables de la saga de juegos de lucha más famosa de **Sega**, son los encargados de la conversión de la famosa recreativa basada en *voleyball* que visitó los salones hace cosa de un año. Siguiendo el estilo marcado por sus compañeros con *Virtua Tennis*, ***Beach Spikers*** nos propone un estilo marcadamante **arcade**, huyendo de las complejidades de la simulación. Las protagonistas son equipos de dos chicas, diseñadas con un grado de detalle increíble. Además, a la hora de crearlas se ha evitado el caer en la vulgaridad, optando por un estilo realista en sus formas femeninas. El control durante los partidos es sencillo e intuitivo, utilizándose tan sólo los botones A y B del mando de **GameCube**. Sin embargo, esta facilidad de manejo no nos impedirá realizar todas las maniobras que pueden verse en cualquiera de estos partidos sobre la arena. Espectaculares remates, *fintas*, bloqueos, recepciones *in extremis*, varios tipos de saque... Todo ello aderezado con una animación excelente. Los modos de juego han sido considerablemente aumentados en número y posibilidades al realizar la conversión doméstica. Para comenzar existe un completo modo de entrenamiento. También disponemos del clásico *Arcade* y el que sin duda es la estrella, el modo *World Tour*. En él tendremos que hacer evolucionar a nuestra compañera por medio de puntos que iremos distribuyendo entre sus habilidades. Por último, se han incluido multitud de minijuegos para varios jugadores. Pura diversión. **DANI3PO**

> Los partidos de Beach Spikers son rápidos, intensos y bastante espectaculares



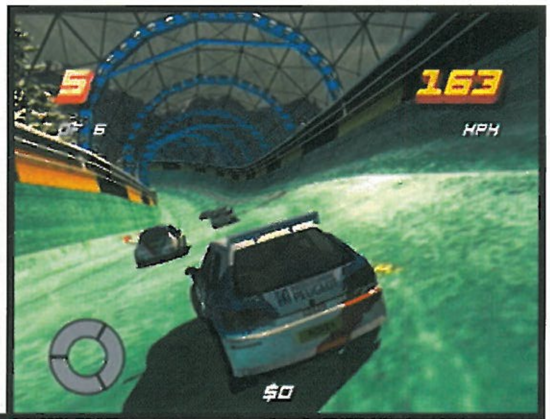


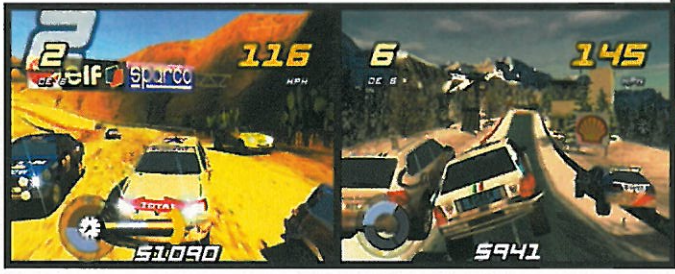


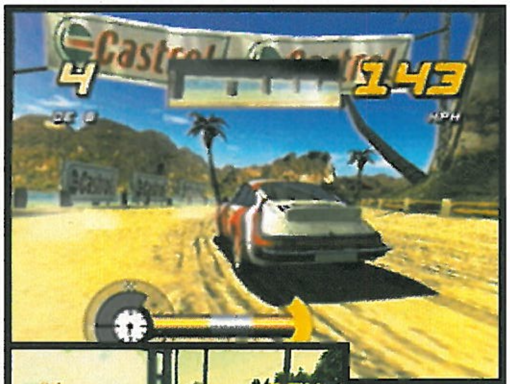
Shox



Los 24 vehículos de **Shox** son modelos reales abarcando algunos coches míticos del mundo del Rally como el Lancia Stratos, Subaru o Lancia Delta.







Shoxzone

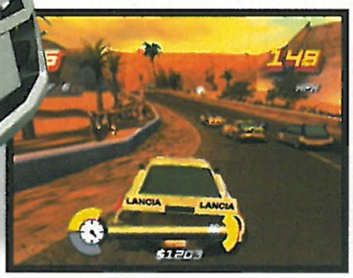
Al conseguir tres oros consecutivos en las *Shoxzones* se activará la *Shoxwave*. Un halo que hay que alcanzar antes de la siguiente zona para ir sumando puntos extra, que vendrán muy bien para comprar nuevos vehículos.







Junto con la vista convencional en tercera persona, el juego cuenta con otras dos más interiores.

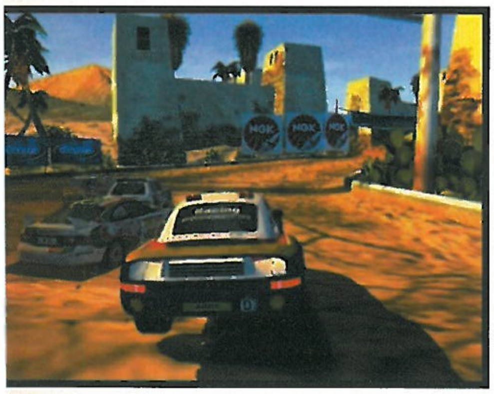




Otro de los grandes alicientes de **Shox** reside en los modos multijugador a pantalla partida.

El heredero de Sega Rally para PlayStation 2

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Sports Big País > Reino Unido



EA Sports Big se ha propuesto innovar en el género de conducción con un título divertidísimo. ***Shox*** explota al máximo el estilo *arcade*, con frenéticas carreras en sinuosos circuitos. El juego se halla dividido en cuatro campeonatos que se diferencian en la potencia de los coches y en que se van añadiendo nuevos tramos a los tres circuitos que comprende el juego. El objetivo será llegar a meta en la mejor posición posible y también recorrer las *Shoxzones* (tres tramos cronometrados en cada trazado) en el menor tiempo posible. Todo ello repercutirá en obtener puntos que pueden utilizarse para apostar o comprar nuevos vehículos. Si se apuesta, se disputará una carrera contra el modelo elegido y habrá que ganarla para aumentar nuestra colección. El nivel gráfico del juego raya a gran altura, así como el control del coche, aunque será necesario aprenderse los circuitos al dedillo para salir victorioso. Por si ésto fuera poco, ***Shox*** también cuenta con una serie de modos en los que pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneamente a pantalla partida. **R. DREAMER**

Una refrescante opción para disfrutar de la conducción arcade en su estilo más puro





Atención, freaks de **Scooby**. Hay una galería con monstruos de la serie.





Ya sea llevando a **Shaggy** en brazos como ocultándose de los monstruos, las múltiples habilidades de **Scooby** no dejarán de sorprenderte.



*A medida que vaya encontrando gadgets (el casco, los muelles...), los poderes de **Scooby** aumentarán.*





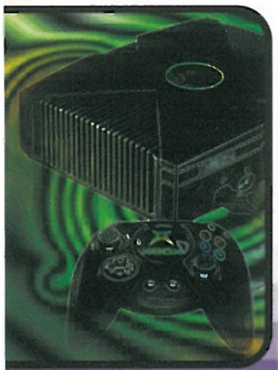
Scooby-Doo Night of 100 Frights

El tributo de THQ a una serie de TV mítica

Género > **Plataformas** Formato > DVD-ROM Compañía > THQ Programador > Heavy Iron Studios País > Estados Unidos

Scooby-Doo siempre ha formado parte de la memoria colectiva de sucesivas generaciones de adictos a los dibujos animados, pero es ahora, con la adaptación cinematográfica de imagen real, cuando este gran danés y sus amigos han regresado al primer plano de la actualidad. Afortunadamente, el juego de **THQ** no se basa en la película, sino en el conjunto de la serie de televisión, emitida por primera vez en 1969. **Heavy Iron Studios**, programadores de ***Night Of 100 Frights***, han incorporado a este *arcade* de plataformas los 20 villanos más recordados de la serie, además de la misma cabecera musical e incluso risas enlatadas cada vez que **Scooby** ejecuta una chorrada, como disfrazarse de lámpara para dar esquinazo a un zombi. En contra de lo que suele perpetrar **THQ** con sus licencias (no hace falta correr mucho: *Evil Dead*, que por cierto es obra de la misma gente, **Heavy Iron St.**), es uno de los mejores *arcades* de plataformas del año para **PlayStation 2**. El nivel gráfico es muy alto, el control de **Scooby** es muy divertido y la visita a la mansión encantada resulta apasionante. Y para deleite de *freaks* de la serie, el juego oculta una galería con los villanos más emblemáticos de la serie. Una vez más, y como sucedió con *Los Autos Locos*, el universo **Hanna-Barbera** ha sido excelentemente adaptado a consola. Pero no queremos que la cosa se quede sólo en **Scooby-Doo**. **Don Gato** pide un videojuego a gritos. Ya me lo imagino huyendo del oficial **Matute**... **NEMESIS**

> El juego incorpora los 20 monstruos más recordados de la serie de televisión





Los efectos lumínicos de Panzer Dragoon dejan patente la potencia de Xbox a través de los innumerables combates del juego.



Panzer Dragoon Orta







Durante el vuelo podemos cambiar la vista a los cuatro puntos cardinales para acabar sin problemas con todos los adversarios que nos rodeen.



Algunos paisajes que comprende el juego resultan espectaculares.



Final Bosses

El sistema de disparo conserva la mecánica de anteriores ediciones para localizar los objetivos y para masacrar bandadas de enemigos de una sola tacada. Y todo ello en un entorno gráfico de increíble belleza.







Dragones al asalto de Xbox

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sega Programador > Smilebit País > Japón

La aparición de la saga *Panzer Dragoon* en **Saturn** nos dejó alucinados con el estilo, calidad y originalidad de sus gráficos. Ahora, **Sega** resucita la extraordinaria serie en **Xbox** con un título que fue presentado este año en el **E3**, ***Panzer Dragoon Orta***. Como ocurrió con ediciones anteriores, lo primero que llama la atención del juego es la asombrosa belleza de su entorno gráfico, que además se representa en pantalla con una suavidad pasmosa. El cuidado diseño de dragones y extraños artefactos del fantástico mundo en el que transcurre el juego deja patente que **Smilebit** ha sabido sacarle provecho al *hardware* de **Xbox**. Para los que no conozcan la saga hay que decir que ***Panzer Dragoon Orta*** es un *shoot'em-up*. A bordo de un dragón tendremos que luchar contra todo tipo de criaturas y engendros que desembocarán en un combate contra espectaculares jefes finales. A pesar de que el camino está predeterminado, cada nivel cuenta con diferentes desvíos donde podremos elegir un destino diferente. Además, también es posible mover el dragón horizontal y verticalmente, algo muy útil para esquivar disparos. El mecanismo resulta bastante sencillo, tan sólo hay que colocar el puntero sobre los enemigos para derribarlos, con una libertad de 360 grados. Durante el juego será posible transformar nuestro dragón en tres tipos diferentes que difieren en sus características, armas, defensa y velocidad. El lanzamiento del juego está previsto para noviembre del presente año. **R. DREAMER**

> La mítica saga de Saturn regresa con un nuevo capítulo para la consola de Bill Gates

PS2 PLAYSTATION 2

Akira Psycho Ball

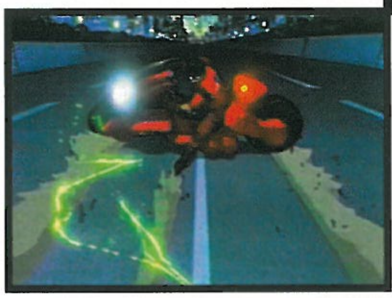
Género > Sim. de Pinball Formato > CD-ROM Compañía > Infogrames/Bandai Programador > Kaze País > Japón

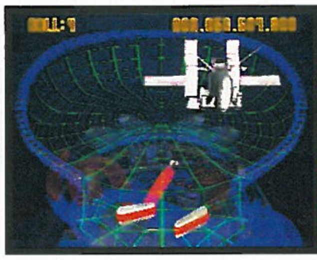
Ni shooter, ni juego de motos y ni siquiera una aventura. Finalmente, tras años de tensa espera, el manga más famoso de **Katsuhiro Otomo** llega a **PS2** en forma de *Pinball*. Los rostros de **Kaneda**, **Kay** o **Tetsuo** ilustran los diferentes tableros de un *pinball* en tres dimensiones que pasaría desapercibido de no estar inspirado en el manga más conocido en Occidente. Unas breves secuencias de vídeo, extraídas de la película de *anime*, son la mayor animación que encontrarás a lo largo de sucesivos tableros inspirados en las calles de **Neo Tokio**, el interior del estadio olímpico y otras localizaciones del manga original. Pese a que la calidad de ***Akira Psycho Ball*** no está a la altura de la obra en la que se basa, al menos es de agradecer el esfuerzo de **Infogrames** por traer el juego a **España**, aunque sea sólo para contentar a las legiones de *freaks* que suspiran por cada nueva pieza de *merchandising* de *Akira*. Ellos serán quienes más y mejor disfrutarán con la introducción de vídeo y la original posibilidad de seguir la trama de *Akira* a través de una serie de tableros de **pinball**. ¿Qué será lo siguiente que ideará **Bandai**? ¿Un juego de pesca basado en *Mazinger Z*? **NEMESIS**





Para aquellos que no conozcan el fenómeno Akira, el juego ofrece una ficha en la que habla de los principales personajes.









Unas breves secuencias de vídeo intentan alegrar un poco la vista del jugador.

PS2 PLAYSTATION 2

Ninja Assault

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco País > Japón

No han pasado ni tres meses desde la aparición de *Vampire Night* y **Namco** ya prepara un nuevo lanzamiento para la pistola *G-Con 2*. En este caso los vampiros y los hombres lobo dan paso a *ninjas* y samurais. ***Ninja Assault*** es la adaptación a **PS2** de una recreativa basada en la placa **NAOMI**, a la que se ha enriquecido con tres capítulos extra y otros añadidos exclusivos para esta versión doméstica. La mecánica, la misma de siempre: tirotear a todo ser y disparar fuera de la pantalla para recargar el arma. La particularidad de ***Ninja Assault*** es que situa la acción en el **Japón** medieval. Los dos protagonistas del juego han decidido pasarse el *Bushido* (el código de honor de los samurais) por el forro del *kimono* y no tienen problemas de tirar de pistola frente a enemigos armados con *katanas*, arcos y flechas. Sin entrar a valorar la honorabilidad de ese modo de actuación, es indudable que ***Ninja Assault*** es igual de divertido que el resto de *shooters* para pistola, sobre todo en el modo de Entrenamiento, compuesto por una colección de minijuegos aún más atractivos que la propia aventura que sirve de eje al juego. Si queréis saber más, sólo tendréis que esperar al próximo mes de octubre para ver la *review* de ***Ninja Assault***. **NEMESIS**

__Ninja Assault__ es la adaptación a __PS2__ de una recreativa de la propia __Namco__, aliñada con unos cuantos extras exclusivos.







Ni Bushido ni vainas... un tirito en mitad del casco y tus enemigos serán pasto de los gusanos.









Ratchet & Clank







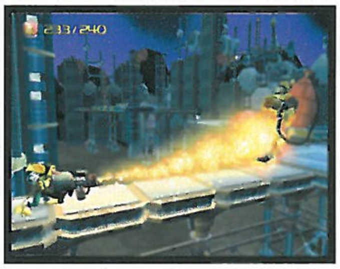






En cada uno de los mundos tendrás acceso a un mapa, en el cual contiene información de los objetivos a cumplir para pasar a la siguiente fase.





Aunque se trate de un plataformas 3D, Ratchet & Clank promete entre 30 y 40 horas de juego



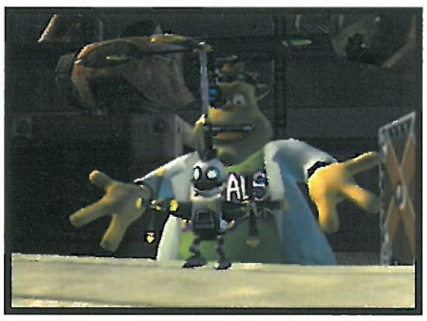
LA TIENDA
Con las tuercas que recojas en cada misión podrás comprar armamento y munición.



APUNTA Y DISPARA
Algunos enemigos sólo podrán ser destruidos con el objetivo en primera persona.

El nuevo rey del género se acerca a PlayStation 2

Género > Plataformas Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Insomniac País > Estados Unidos



***Clank** es un robot que podrá adquirir habilidades especiales, como volar, pagando una cierta cantidad de tuercas a determinados personajes.*

Bebiendo de la fuente que dio vida a los carismáticos personajes **Jak** y **Daxter**, **Insomniac** (creadores de la saga *Spyro*) nos presenta un plataformas similar a *The Precursor Legacy* en cuanto a que mezcla perfectamente plataformas, aventura y *puzzles*, pero éste está mucho más evolucionado. Por lo menos en cuanto a estética y jugabilidad se refiere. Ambientado en un universo industrial y futurista **Ratchet** (dotado con más de 20 movimientos) será el encargado de acabar con **Mr. Drek** y su mala intención de destruir el mundo y crear uno nuevo. Para ello, contará con 35 armas diferentes, infinidad de *gadgets* y la ayuda de **Clank**. Un robot cuyas habilidades evolucionarán pagando a ciertos personajes de la aventura y que en determinadas misiones el jugador podrá controlar. De tal modo que la acción, a difrerencia de *Jak & Daxter*, también se convierte en un ingrediente fundamental. Asimismo, cada elemento del escenario y cada individuo posee vida propia formando un mundo aparentemente orgánico. Y es que **Insomniac** ha utilizado el motor gráfico que empleó **Naughty Dog** para su obra maestra. Dando lugar a una animación totalmente suave y real, a la casi desaparición de las cargas y el transcurrir del día. Pero para comprobarlo habrá que esperar a la versión final... **ANNA**

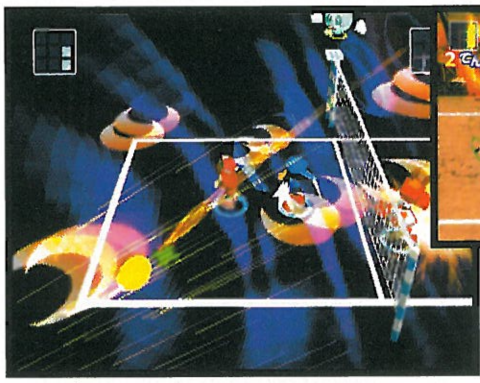
PS one PSONE

Klonoa Beach Volleyball

Género > Deportivo Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Namco País > Japón

Toda una sorpresa, **Klonoa** ya no tiene más pesadillas. Pues esta vez **Namco**, en lugar de reunir a los 10 emblemáticos personajes de *Lunatea's Veil* en el mundo de los Sueños, les invita a disputar un singular partido de *volley*. Pero no sin olvidar el carisma de los escenarios que siempre ha caracterizado a esta saga. Así pues, las canchas se trasladan a bosques encantados, islas gélidas que evocan la Navidad y a un sinfín de bellas localizaciones que iremos descubriendo según derrotemos al enemigo, nuestro rival. Los partidos se disputan a dobles, pudiendo jugar sólo contra la CPU o contra tres amigos. Aquí es donde comienza la verdadera diversión, pues para ello no será necesario tener cada usuario un mando, si no que cada pareja podrá usar el mismo. Y todo ello es posible gracias a que el control de los personajes y de la pelota es muy sencillo y preciso, ya que sólo tendremos que pulsar un botón y manejar el control analógico. Además, según vayamos avanzando en el juego, los partidos adquirirán cierta magia «Klonoa» debido a que cada personaje posee unas habilidades específicas que provocan en determinados momentos del partido unos golpes de bola con efectos sorprendentes. **ANNA**











Si acumulas energía durante el partido podrás realizar sorprendentes golpes, al más puro estilo manga.

*Aunque **Leorina** y **Taf** (el gato bicolor) son enemigos de **Klonoa**, aquí conseguirás que sean amigos inseparables.*

PS one PSONE

Firebugs

Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > ATD País > Reino Unido

La última remesa, salvo sorpresas de última hora, de juegos para **PSone** producidos por la propia **Sony** está a punto de llegar (algunos títulos ya lo han hecho, como *Formula One Arcade*). Para contentar a todos los públicos que aún gozan con la 32 *bits* de **Sony**, ***Firebugs*** propone un estilo de conducción *arcade* y desenfrenado, al más puro estilo *Rollcage*. Las similitudes entre ambos títulos son tantas que al verlo por primera vez nos preguntamos si era en realidad la tercera parte de la saga de *Psygnosis*. En cualquier caso, esta coincidencia no tiene por qué resultar un lastre, sino más bien todo lo contrario. Vehículos que se suben por las paredes y por el techo de los numerosos túneles, velocidad terminal y multitud de armas con las que incordiar a nuestros rivales. Una fórmula de éxito. **DANI3PO**







El diseño de todo el juego se acerca bastante al de la saga Wipeout, aunque con un carácter marcadamente infantil, sobre todo en los personajes.

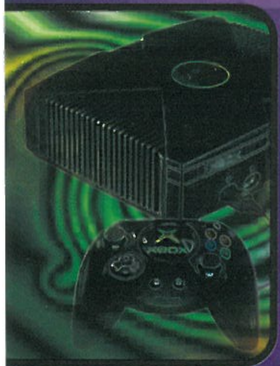




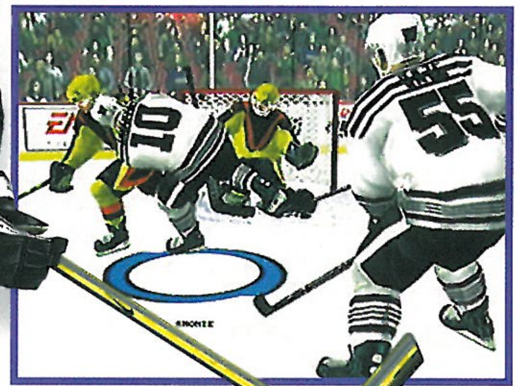




Los circuitos ofrecen multitud de cambios de rasante y túneles para poner a prueba los vehículos.


NHL 2003



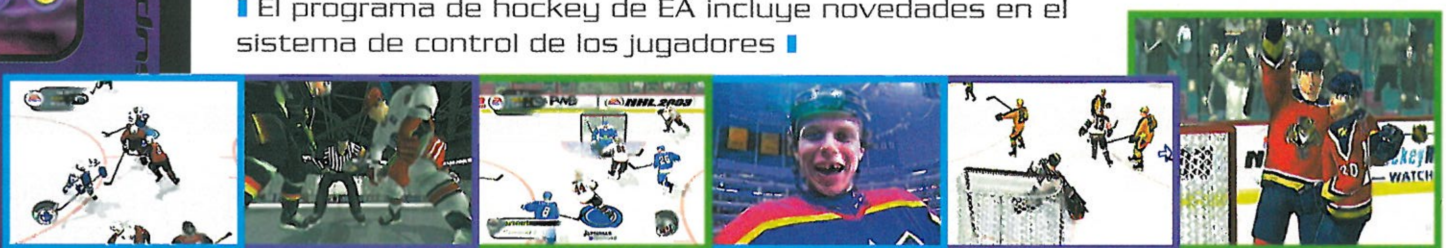
Cumplir una serie de retos durante los partidos (goles, pases, etc.) permite obtener puntos canjeables por tarjetas.

Editor

Entre otros muchos aspectos, el completo editor permite fijar hasta el color de ojos de los jugadores.



El programa de hockey de EA incluye novedades en el sistema de control de los jugadores



El nuevo NHL aparece para las tres consolas

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Elctronic Arts Programador > EA Sports País > Estados Unidos

EA está decidida a llevar sus sagas deportivas hasta la nueva generación de consolas. Como ya hizo la versión de *FIFA*, el nuevo *NHL* aparecerá para **PS2**, **Xbox** y **GC**. A diferencia de lo que ha sucedido en otras ocasiones, ***NHL 2003*** no se limita a realizar un lavado de cara y poner al día los componentes de los diferentes equipos de la NHL y de las selecciones nacionales. Para la nueva aventura se han introducido algunas modificaciones interesantes en el sistema de control. Entre las mismas, hay que destacar el cambio en la configuración de botones y un indicador que sustituye al «emocionómetro» incluido en la anterior entrega. El toque *arcade* se completa con dos aspectos ya recogidos en *NHL 2002*: las tarjetas de trucos y celebraciones, y los duelos uno contra uno en los que desaparece el sonido para escuchar los latidos del corazón. Las secuencias de animación siguen teniendo un papel estelar potenciado por una amplia banda sonora en la que cada tipo de interrupción tiene una melodía específica. Los partidos siguen el ritmo y formato de las retransmisiones televisivas, donde destacan las repeticiones. En las opciones no hay novedades significativas, destacando el modo franquicia, que permite compaginar las labores de *manager* y participar activamente en el juego durante varias temporadas consecutivas. ➜ CHIP & CE



Se modifica la utilidad de algunos botones y pone en juego otros inactivos hasta el momento.

Offensive driving

Ser un cafre al volante es la base del triunfo en ***Burnout 2***. Para aquellos que conduzcan como abuelitas, **Criterion** ha ideado una especie de autoescuela en la que se nos enseñarán todos los trucos para elevar la barra del turbo... Que no son otros que hacer burradas con los coches.





Conducir en dirección contraria, derrapar, volar por los aires... Eso es Burnout 2



Burnout 2: Point Of Impact

Velocidad, conducción agresiva y accidentes

Género > conducción Formato > DVD ROM Compañía > Acclaim Programador > Criterion País > Reino Unido

Por fin hemos podido tener acceso a una versión plenamente jugable (aunque aún le faltaban coches y modos de juego) de la secuela de uno de los títulos que mejor sabor de boca nos dejaron el año pasado. Básicamente, ***Burnout 2: Point Of Impact*** es más de lo mismo, pero con un importante salto cualitativo en todos sus apartados. De esta manera ahora dispondremos de muchos más coches, de muchos más vehículos, de más cantidad de circuitos y, en lo que hace referencia al aspecto técnico, de un nivel gráfico considerablemente superior. Así, tanto el diseño de coches y escenarios, así como los diferentes efectos de luz, han sido extraordinariamente representados, con una calidad que deja patente la evolución entre el primer integrante de la saga y su secuela. La banda sonora es también mucho mejor, y cuando utilizamos el Turbo pasa a un poderoso primer plano que enfatizará más si cabe la emoción de conducir a velocidades descomunales. Precisamente la velocidad sigue siendo protagonista del juego y la reina a la hora de despertar sensaciones al jugador. Y, cómo no, la guinda del juego, los accidentes, han crecido en variedad y calidad gráfica, con abolladuras, deformaciones y hasta «desmembramientos» están a la orden del día. ➔ THE SCOPE



En el modo Pursuit nos pondremos al otro lado, tomando el papel de un coche de poli que tendrá que detener a los otros. Ideal para los que tengan una ética inquebrantable.

a fondo PLAYSTATION 2

COMMANDOS 2:



SALVAD MALDITOS
Los errores se pagan muy caro y más en este juego. Salvad a cada paso.



INTERIORES
Tan currados como los exteriores y todos distintos.

Con la **responsabilidad** y el honor de ser la saga más **internacional** y exitosa de toda la historia del videojuego español. Commandos 2 aterriza en PS2 para **liderar** el **género** de estrategia.

Aunque este tipo de programas son los más tradicionales del mundo del **PC** y Compatibles, lo cierto es que cada vez son más las incursiones en consola. De una posible lista de lo mejor en juegos de estrategia, seguro que la mayoría incluiría ***Commandos 2*** y podemos anticipar que nadie se va a sentir defraudado con el resultado. La única diferencia con el programa de **PC** viene condicionada por la necesidad de adaptar a las características del mando un juego ideado para ratón y teclado. Inicialmente, el control puede parecer algo complejo pero tras unas partidas resulta mucho más manejable. Los niveles tutoriales, añadidos específicamente para **PS2**, son una gran ayuda y, dada la dificultad del juego, no estará de más repetirlos unas cuantas veces. El juego requiere una enorme precisión en los movimientos, por lo que resulta fundamental un perfecto dominio de todas las acciones. Las primeras misiones son relativamente sencillas pero, en un abrir y cerrar de ojos, descubriremos las verdaderas «armas» de ***C2***. Cada enemigo está perfectamente situado y jamás falla en su cometido si no provocamos el error. A base de inteligencia y del uso correcto de los *items* y de los elementos del entorno, deberemos ir ganando posiciones paso a paso y explotando las diferentes características de cada comando. En cierto modo, es como una



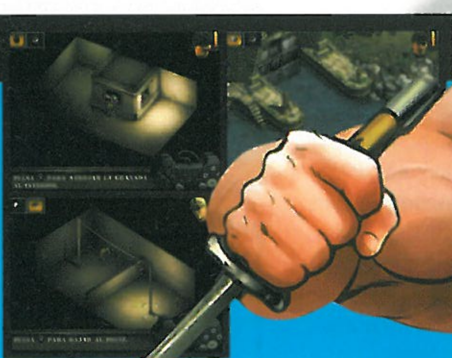
Equipa a tus comandos con el máximo de objetos. Regístralo todo y a todos los enemigos que tumbes. Puede ser clave.

*El dominio de los controles resulta fundamental en **Commandos 2**.*





MEN OF COURAGE



Modo Tutorial

La complejidad del estilo de juego de ***Commandos 2*** (y la dificultad añadida por tratarse de la conversión de un título creado para ser jugado con ratón), ha hecho indispensable estos niveles tutoriales. Aprenderemos las acciones y controles necesarios para solventar todas las papeletas. No estaría demás hacerlos un par de veces.



gran partida de ajedrez en la que cambian constantemente las piezas y el tablero. La acción es el último paso tras muchos cálculos. En ese sentido y en otros muchos aspectos, ***Commandos 2*** es una obra maestra. **DE LÚCAR**





Cualquier error puede suponer el final... hay que salvar a cada paso



Las primeras misiones tienen unos mapeados más o menos pequeños, pero más tarde encontraréis algunos que sólo recorrerlos, sin enemigos ni enfrentamientos, os llevará una larga hora de investigación.

Género > Estrategia Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Pyro Studios Jugadores > 1 Personajes > 9 Fases> 19 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (239 KB)

GRÁFICOS 9,5
Los escenarios son realmente espectaculares y con una resolucion importante. Pocas veces encontraréis una ambientación tan perfecta de los entornos clásicos de la Segunda Guerra Mundial. Brillante.

MÚSICA / FX 9,3
Una banda sonora de tintes épicos, al estilo de las grandes películas de guerra, y unos efectos sonoros de lujo que no desentonan con el gran despliegue gráfico. A veces, será mejor jugar sin la música.

JUGABILIDAD 9,0
Los usuarios de consola pueden quedarse un poco perplejos por la seriedad y dificultad de este juego. Con la práctica y, mucha paciencia, descubriréis su extraordinaria jugabilidad y el secreto de su éxito.

DURACIÓN 9,6
Por su estilo de juego, parsimonioso y de movimientos calculados, estamos ante un programa con una vida muy duradera. Si no salvamos a cada paso, entonces estamos hablando de un juego eterno.

PS2 9,4 GLOBAL

a fondo GAMECUBE

RESIDENT E

Hasta ahora **Capcom** había realizado **versiones** de Resident Evil que apenas aportaban ciertas **mejoras** gráficas respecto a los originales de PSone. Con **GameCube** algo ha cambiado...

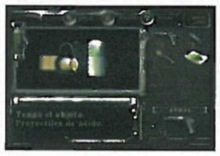








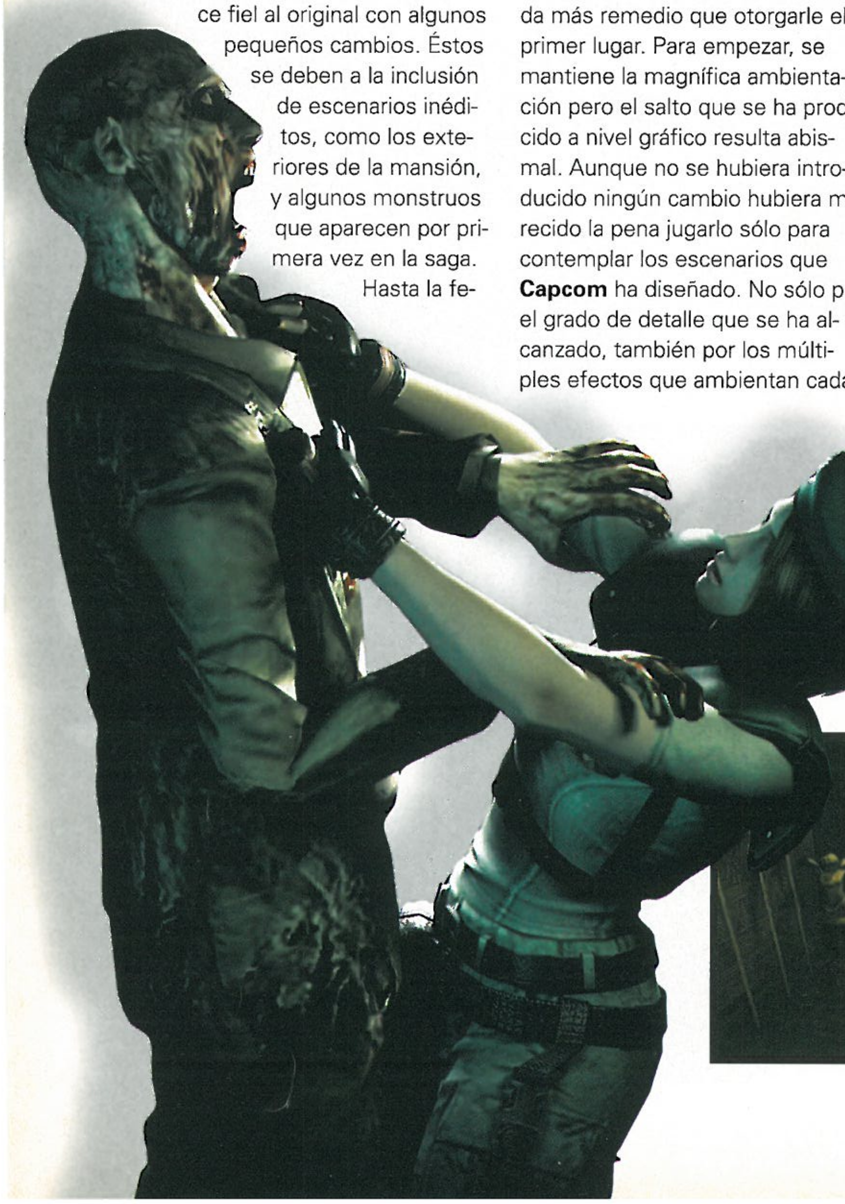
Resident Evil para **GameCube** es el juego del momento. El nivel conseguido por el equipo de desarrollo con esta versión del primer título de la saga nos ha dejado atónitos. La espina dorsal del juego, el argumento, permanece fiel al original con algunos pequeños cambios. Éstos se deben a la inclusión de escenarios inéditos, como los exteriores de la mansión, y algunos monstruos que aparecen por primera vez en la saga. Hasta la fecha, el primer *Resident Evil* era considerado por muchos el mejor de todos los capítulos, por el impacto que supuso su originalidad allá por 1996. Sin embargo, después de haber jugado con la versión para **GameCube** no nos queda más remedio que otorgarle el primer lugar. Para empezar, se mantiene la magnífica ambientación pero el salto que se ha producido a nivel gráfico resulta abismal. Aunque no se hubiera introducido ningún cambio hubiera merecido la pena jugarlo sólo para contemplar los escenarios que **Capcom** ha diseñado. No sólo por el grado de detalle que se ha alcanzado, también por los múltiples efectos que ambientan cada



INVENTARIO
Hay un espacio limitado, así que habrá que pensar qué objetos son útiles.



LOS PROTAGONISTAS
De nuevo **Jill** y **Chris** se enfrentan al terrible secreto que oculta la mansión de **Umbrella** en los bosques de la ciudad de **Raccoon**.





Los zombis han alcanzado un grado de detalle que pone los pelos de punta.



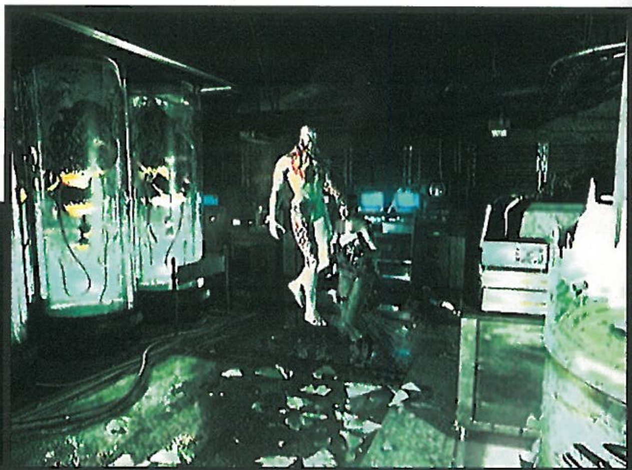






La impresionante versión del primer capítulo de Resident Evil para GameCube supone la culminación de una gran saga

VIL















Resident Evil *para* **GC** *se encuentra totalmente traducido al castellano, así que disfrutaremos de las voces originales en inglés pero entendiendo lo que dicen.*

Regreso a Raccoon







En la aventura, además de encontrarnos con una versión mucho más terrorífica de los jefes finales que nos asombraron en **PSone**, tendremos la oportunidad de hallar otros inéditos como **Lisa** o el ser que habita en la tumba.

uno de los lugares que los protagonistas visitan durante la aventura. Las sombras danzando bajo la luz de una lámpara oscilante, polillas revoloteando alrededor de un farol, cucarachas arrastrándose por el suelo y las paredes y los arbustos y árboles moviéndose al compás del viento. Eso sin contar con los efectos de partículas que ofrecen un realismo inusitado por las pisadas sobre el agua o cuando se dispara a un zombi. Un espectáculo que merece la pena vivir de primera mano. El sonido también raya a gran altura, gracias al *Surround* el viaje a través de la mansión se convertirá en una auténtica pesadilla. En cuanto a la jugabilidad, se mantiene la esencia de la saga, con el mismo tipo de control exceptuando la novedad de los *items* defensivos. También resulta destacable la inclusión de nuevos enemigos finales, así como *puzzles* capaces de poner nuestra paciencia al límite. En resumen, si posees una **GameCube** no puedes perderte la obra maestra de **Capcom**. R. DREAMER





Los compañeros de ***Jill*** *y* ***Chris*** *pueden ser de gran ayuda, aunque en ocasiones les tengan reservada alguna sorpresa.*







Género > Survival Horror Formato > 2 Mini-DVD Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Personajes > 2 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (8 Bloques)

GRÁFICOS 9,9

Increíble proliferación de detalles para representar cada uno de los escenarios con múltiples elementos en movimiento y las mejores animaciones faciales del momento para cada uno de los personajes.

MÚSICA / FX 9,4

Siguiendo el estilo que instauró el título original para PSone, la versión para GameCube cuenta con una banda sonora para poner los pelos de punta y unos efectos sonoros muy cuidados durante todo el juego.

JUGABILIDAD 9,6

Los que conozcan la saga van a disfrutar, aunque sólo sea por ver el despliegue gráfico. Pero también gozarán con las nuevas criaturas, escenarios y enrevesados enigmas. Sin duda, merece la pena jugarlo.

DURACIÓN 9,4

Como viene siendo habitual en la saga, se premiará la audacia del jugador, teniendo en cuenta el tiempo que se tarde en completar el juego y la dificultad, con nuevos modos, trajes y 10 finales diferentes.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 9,8

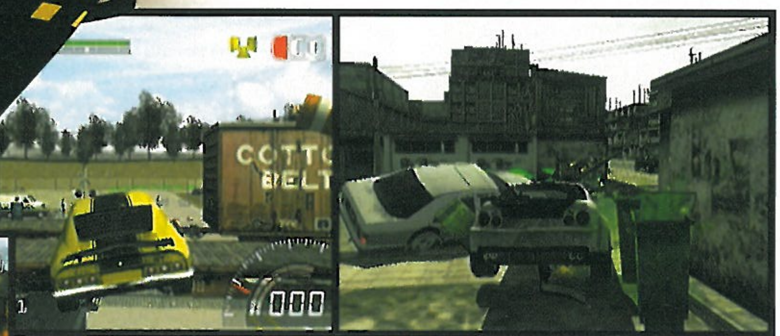
a fondo

PLAYSTATION 2

STUNTMAN

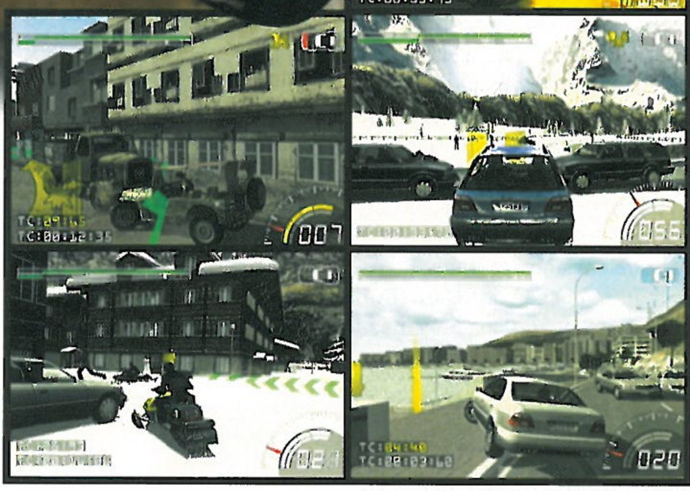
La tremenda calidad y **originalidad** de la nueva creación de Reflections le convierten en el juego más **espectacular** de PS2.





Reflections es el grupo de programación más brillante y exclusivo del viejo continente. La obsesiva lucha por alcanzar la perfección técnica y la originalidad de sus planteamientos les ha llevado a rozar la gloria con la punta de los dedos con mitos del videojuego como el legendario *Shadow Of The Beast* (**Amiga**) y más recientemente las sagas *Destruction Derby* y, sobre todo, *Driver*, el auténtico pilar lúdico sobre el que se cimenta la sabiduría y buen hacer de los programadores de **Newcastle**. ***Stuntman*** se podría catalogar como un paso adelante en cuanto a originalidad y calidad técnica, no en vano, el futuro *Driver 3* beberá de los logros técnicos obtenidos por su hermano de sangre. El peculiar desarrollo de ***Stuntman*** le convierte en el título más espectacular de todo el catálogo de PS2. El hecho de convertirnos en un especialista de cine y protagonizar un total de 24 arriesgadas escenas repartidas en seis películas de variada temática le confieren un halo de juego especial y diferente. Si a esto le unimos un modo, Editor de *Stunt*, en

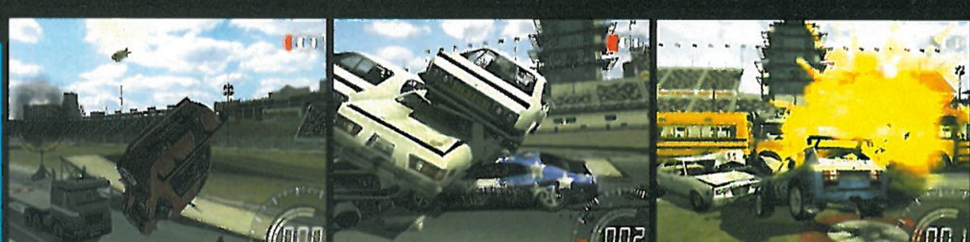
El modo Carrera nos propone un total de 24 secuencias de lo más variado y original



No sólo habrá que conducir coches, también pilotaremos motos de nieve, jeeps, blindados o los famosos taxis tailandeses de tres ruedas.

Editor de Stunt

En este modo podremos utilizar los 36 vehículos y 33 dispositivos (rampas, obstáculos...) obtenidos en el modo Carrera. Con ellos crearemos auténticos escenarios de demolición, colisiones y puro espectáculo. Un auténtico placer para los sentidos.





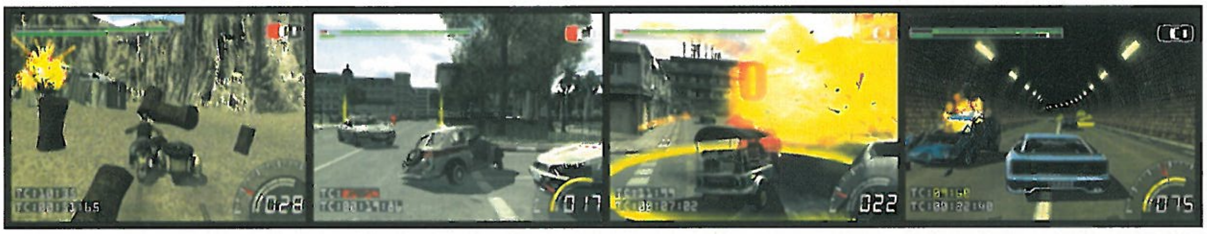


*Una vez que conozcamos todas las acciones a realizar en cada secuencia será cuando comencemos a disfrutar realmente con **Stuntman** y su envolvente y poderosa originalidad.*

Extras...

Además de los dos modos principales de juego, no hay que olvidarse de los 15 competitivos Juegos de Conducción (precisión, velocidad y acrobacias) y las cinco fases de *Bonus* que aparecerán al completar las películas.





El control y comportamiento de todos los vehículos del juego es prácticamente perfecto

el que podremos construir a nuestro antojo un auténtico circo de colisiones, destrucción y acrobacias con los coches y elementos obtenidos en el modo principal, obtenemos un torrente de diversión casi infinita. Los escenarios de las películas derrochan imaginación y un nivel de detalle increíble. Sobre el control y física de los vehículos, decir que son casi perfectos, aunque bien es cierto que se ha dado más importancia a la pérdida de partes del vehículo en los accidentes que a la deformación de la carrocería. Pero ***Stuntman*** no es perfecto y también adolece de antiguos vicios de la compañía, como una dificultad por momentos asombrosa, una excesiva linealidad en el planteamiento del modo Carrera y unos tiempos de carga considerables. También se echa de menos un motor 3D totalmente estable, aunque este aspecto no afecta a jugabilidad. ***Stuntman*** es la originalidad hecha espectáculo, la constante búsqueda de la perfección de un grupo de programación que cada vez que aparece en escena nos hace soñar con su magia. **THE ELF**



Tendremos que seguir las indicaciones de los iconos en pantalla y las órdenes del director.



UN POCO CARGANTE
Los carteles de las películas acompañarán al pesado y constante acceso al DVD.



FILMOGRAFÍA
Al completar la película podremos acceder a las escenas de forma directa.



LOS EXTRAS DEL DVD
Cómo se hizo, entrevistas, el anuncio de TV, trailer de *V-Rally 3* y un adelanto del esperado *Driver 3*.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Reflections Jugadores > 1
Secuencias > 24 Modos de Juego > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (763 KB)

GRÁFICOS 9,3
Los detallados escenarios, las texturas fotorrealistas y los vehículos han sido recreados con una calidad increíble. Es una pena que el motor 3D no pueda mantener un *frame rate* totalmente estable.

MÚSICA / FX 9,1
Los efectos de sonido ambientan con total fidelidad todos los escenarios y secuencias. La banda sonora cumple y se adapta correctamente a la variada temática de las seis películas. Doblado al castellano.

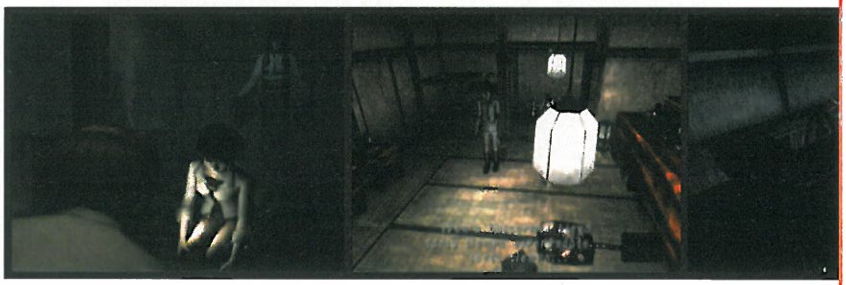
JUGABILIDAD 9,2
El control de los vehículos es simplemente perfecto y aunque la dificultad de algunas escenas os pondrá en serios aprietos, una vez aprendidas las acciones disfrutaremos como locos con ***Stuntman***.

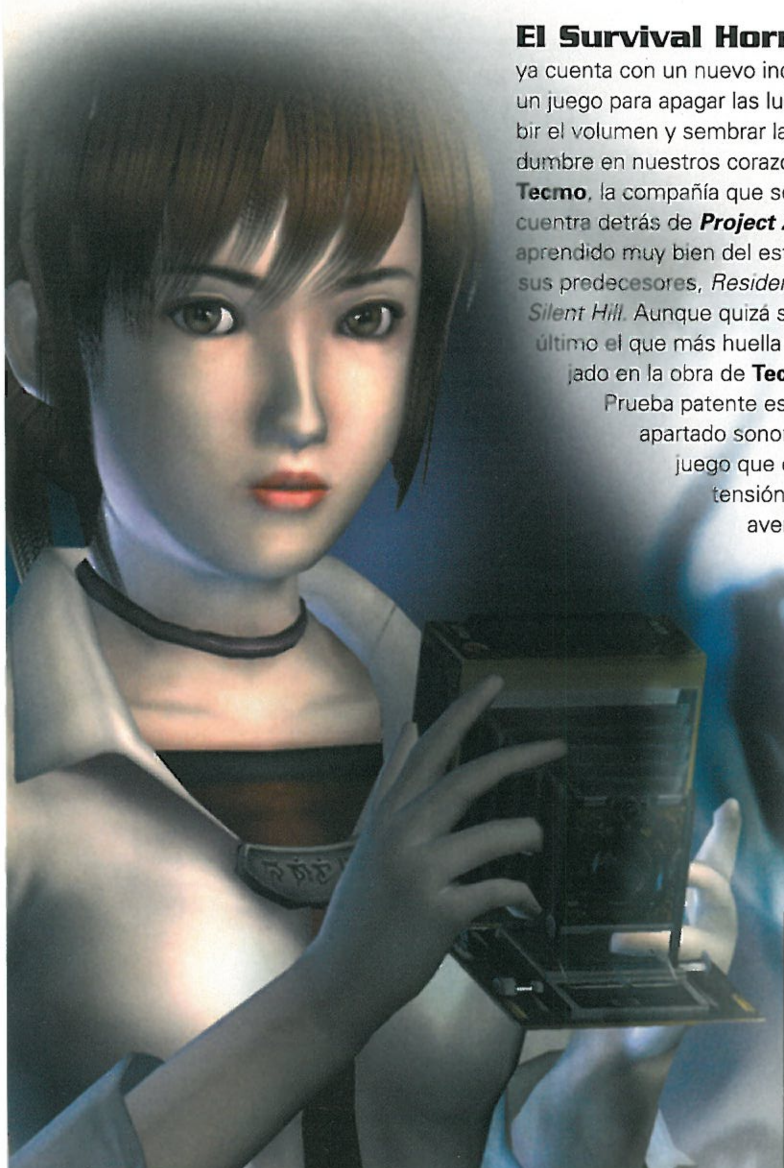
DURACIÓN 9,2
El número de escenas asciende a 24, el Editor de *Stunt* ofrece diversión casi infinita. Los Juegos de Conducción son complicadillos... En resumen, días y días de juego junto a la creación de **Reflections**.

PS2 **9,2** GLOBAL

PROJECT ZE

Tecmo nos abre las **puertas** de un mundo de **pesadilla** sólo apto para los que no conozcan el significado de la **palabra miedo**. Una experiencia única para **PlayStation 2**.



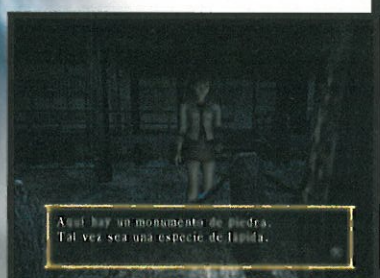


El Survival Horror ya cuenta con un nuevo inquilino, un juego para apagar las luces, subir el volumen y sembrar la incertidumbre en nuestros corazones. **Tecmo**, la compañía que se encuentra detrás de ***Project Zero*** ha aprendido muy bien del estilo de sus predecesores, *Resident Evil* y *Silent Hill*. Aunque quizá sea este último el que más huella ha dejado en la obra de **Tecmo**. Prueba patente es el apartado sonoro del juego que eleva la tensión de la aventura a límites que rayan el pánico. Durante los combates contra los fantasmas sus voces resultan aterradoras, y qué decir de las voces del más allá que se escuchan en las tétricas salas de la mansión. De todas formas, de poco serviría contar con unos efectos de sonido de este calibre si los gráficos no se encontraran a su altura. Sin llegar a tener la factura de un título de primera fila, el diseño representa con suficiente realismo personajes y escenarios como para inquietar al jugador desde un primer instante. Sorprende que el marco elegido sea **Japón**, algo que está claramente reflejado en los motivos que decoran el viejo caserón, cuando otros títulos prefieren un estilo mucho más occidental. Como vemos, el apartado técnico ha sido preparado a conciencia para despertar cierta curiosidad malsana en nuestras mentes y preparándonos para descubrir un argumento muy interesante. Resultan destacables las esce-

> Un juego para apagar las luces, subir el volumen y sembrar la incertidumbre



***Tecmo** ha concebido una serie de escenarios donde la ambientación opresiva y una decoración un tanto tétrica, contribuirán a incentivar la inquietud del jugador. Los motivos tradicionales japoneses han servido a la perfección para conseguir el original aspecto siniestro del que hace gala el juego.*

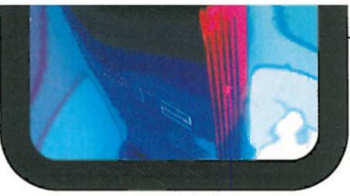




Fantasmas

La cámara nos permitirá atrapar a los espíritus de la mansión. Aunque parezca mentira, la tensión durante los combates puede llegar a resultar agobiante.

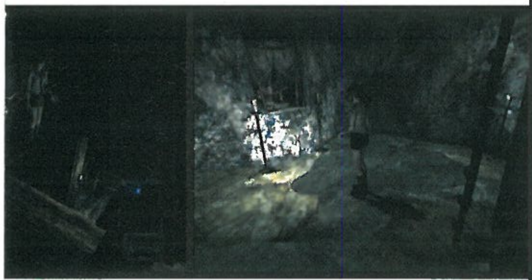




RO



Durante la introducción manejaremos a ***Mafuyu****, el hermano mayor de* ***Miku****, en los instantes que precedieron a su misteriosa desaparición.*



Maldito Ritual

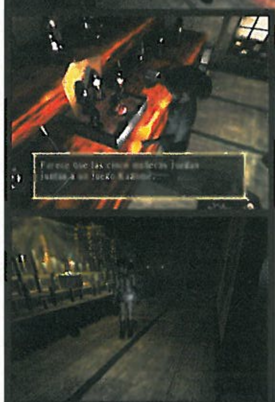
La historia de la mansión, que se irá descubriendo durante la aventura, nos narra una serie de espeluznantes acontecimientos del pasado; cuando se celebraban sangrientos rituales con jóvenes doncellas.



nas en blanco y negro donde se relatan acontecimientos sobre el pasado de la mansión **Himuro**, porque dejan un poso de amargura gracias a las impactantes imágenes y la manera en que aparecen representadas en pantalla. Para colmo, ***Project Zero*** posee todos los incentivos que hacen grande a una aventura que se ven completados con un original sistema de combate. La protagonista sólo lleva una cámara fotográfica para capturar los fantasmas que habitan la mansión. Este elemento cuenta con cierto estilo *RPG*, ya que será necesario utilizar puntos para mejorar sus características y obtener otras especiales si queremos culminar con éxito la aventura. Sin duda, ***Project Zero*** cumple con las expectativas necesarias para satisfacer a cualquier amante del *Survival Horror*, y su historia ha resultado ser tan espeluznante que hasta **Dreamworks** se ha interesado en él para adaptarlo a la gran pantalla. ➡ **R. DREAMER**



En seis puntos estratégicos del mapeado hay distribuidas cámaras en las que la protagonista podrá acceder al menú para grabar partida.



Cuatro ilustraciones sirven de presentación para cada una de las noches del juego.





Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Tecmo Programador > Tecmo Jugadores > 1
Fases > 4 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [1784 KB]

GRÁFICOS 8,4

No son los gráficos de un título de primera fila, pero tampoco le andan muy a la zaga. Todo ha sido diseñado para conseguir un ambiente angustioso, destacando las impactantes secuencias en blanco y negro.

MÚSICA / FX 9,5

En este apartado encontramos el mismo estilo que en *Silent Hill* pero rozando la locura. Gritos, psicofonías y otras voces del más allá que nos pondrán los pelos de punta a lo largo de toda la aventura.

JUGABILIDAD 8,7

Todos los incentivos de una gran aventura narrada de forma brillante y un sistema de combate original, utilizando la cámara para capturar fantasmas. Una pequeña pega, el control de la protagonista.

DURACIÓN 8,4

Una vez terminado el juego hay un modo extra, *Battle Mode*. Merece la pena jugar por segunda vez para completar la lista de fantasmas y conseguir un nuevo modo de dificultad que conduce a un final alternativo.

PS2

8,8 GLOBAL

a fondo
PLAYSTATION 2

FIREBLADE

¿Quién iba a **imaginar** a los creadores de Lotus Challenge firmando el **mejor** arcade de helicópteros para PS2? Pese a su gran dificultad. En FireBlade encontrarás toda la **jugabilidad** que le faltaba a Thunderhawk.







Después de tantos años, la venganza es tuya: podrás reducir a cenizas el pueblo de La Casa De La Pradera. A la izquierda tenéis al helicóptero demoliendo la iglesia, con la familia ***Ingalls*** *dentro.*

Avanzar a lo largo de las 18 misiones que componen ***FireBlade*** no es nada fácil, pero en ningún caso se convierte en una experiencia frustrante como sucedía en el caso de *Thunderhawk*. A los mandos de dos clases de helicópteros de combate (el ligero *AV-76* y el contundente *UV108*) aprenderás a destruir una división acorazada como a neutralizar a vigías enemigos utilizando un rifle de francotirador y camuflaje óptico. Gracias a su impecable sistema de control, te harás con el manejo del helicóptero en minutos y así podrás comenzar cuanto antes las cuatro campañas que ofrece el juego, que cubren todas las orografías posibles: ríos, montañas y ciudades. Misiones de escolta, escaramuzas encubiertas y combates a campo abierto serán tu rutina habitual en este fantástico *arcade*, coronado ya como el mejor juego de helicópteros del año. **NEMESIS**









La calidad de los escenarios y la facilidad de manejo son las principales virtudes de FireBlade. Lo único malo: su dificultad

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Midway Programador > Kuju Entertainment Jugadores > 1
Campañas > 4 Misiones > 18 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (83 KB)

GRÁFICOS 8,7
En contraste con el diseño casi esquemático de los vehículos y las tropas de a pie, los escenarios (montañas, bosques, ríos) son un prodigio de realismo. Las explosiones merecen una mención aparte.

MÚSICA / FX 8,0
Algunos efectos de sonido parecen más propios de un juego de golf (¿qué pintan los trinos de un pajarito en pleno fragor de la batalla?), pero no hay queja alguna de la calidad de los FX. Voces en inglés.

JUGABILIDAD 9,2
Lo mejor de *FireBlade* y lo que le aupa a categoría de simulador de helicópteros Nº1 para **PS2** es su sensacional sistema de control. Claro que no serviría de nada si la mecánica no fuera además tan divertida.

DURACIÓN 8,8
Aquellos que opinan que todos los juegos actuales son demasiado fáciles deberían probar éste. Eso al menos te asegura que no te «fundirás» el juego en un par de días, como sucede con otros títulos.

PS2 9,0 GLOBAL



SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE • SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos

❑ Por un año (11 números) con el 20% de descuento al precio de 21,12 € (3.520 ptas.)

❑ Por un año (11 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 26,40 € (4.400 ptas.)

■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 48,08 € (8.000 ptas.). Resto Países: 55,05 € (9.160 ptas.).

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular:

Fecha caducidad .../.../ .../.../ Firma titular (imprescindible):

ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.

Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es

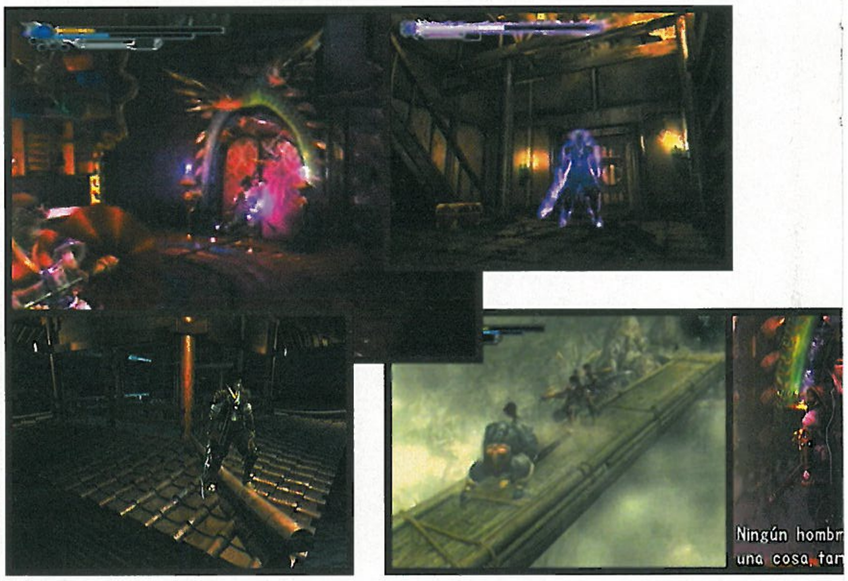
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.

A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

a fondo PLAYSTATION 2

ONIMUSHA 2

Capcom se ha convertido en una de las compañías más **expertas** a la hora de **sacar** rentabilidad a sus **sagas**. Esta vez le ha tocado el turno a **Onimusha** con una segunda parte de increíble **factura**.



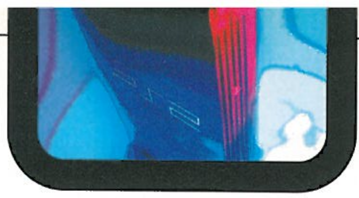


Durante un pasaje del juego tendremos que manejar a ***Oyu****, la heroína de esta segunda entrega.*

Hay pocas compañías que se hayan ganado la credibilidad del público. Y **Capcom** ha sido una de ellas, tal y como refleja la magnitud y la calidad de su catálogo. Cuando sus genios se ponen a pensar todo el mundo permanece expectante ante las nuevas sorpresas que el gigante japonés pueda aportar al mundo del videojuego. En esta ocasión le ha tocado el turno a ***Onimusha 2*** para los 128 *bits* de **Sony**. Después de la conversión de la primera entrega para **Xbox**, que apenas aportó alguna diferencia respecto al original, todos nos preguntábamos hacia dónde conducirían las aventuras de **Samanosuke** en su lucha contra **Nobunaga**. Ahora ya han pasado diez años desde aquellos desafortunados acontecimientos y el héroe es un joven samurai llamado **Yagyu Jubei**. Para recrearle **Capcom** se ha basado en un actor japonés ya fallecido, **Yusaku Matsuda**, el «malo» en **Black Rain** de **Ridley Scott**. Sin duda, sus fans en Japón no habrán tenido problemas para reconocerle, porque el grado de detalle alcanzado en los personajes resulta increíble. Y no sólo por su diseño sino también por las cuidadas animaciones faciales, cejas, ojos, boca... todos expresan las emociones que el personaje está viviendo en el juego de una forma totalmente creíble. Y si este aspecto resulta alucinante, cuando **Jubei** llega a la playa y contemplamos como las olas rompen plácidamente en la arena en una extraña pero efectiva mezcla de vídeo y gráficos generados en tiempo real, tan sólo nos

El actor ***Yusaku Matsuda*** *ha sido recreado para protagonizar* ***Onimusha*** *a título póstumo. A la izquierda interpretando a* ***Sato*** *en* ***Black Rain****.*





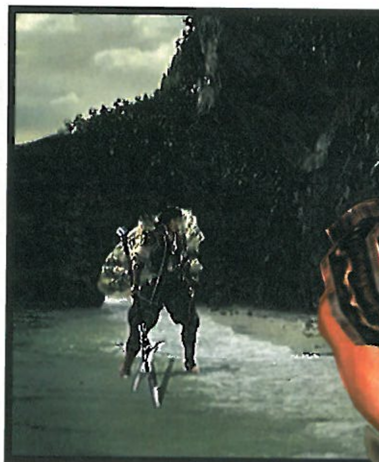
El benefactor

Jubei podrá regalar diversos objetos a los cuatro co-protagonistas, dependiendo de los gustos de cada uno. Así obtendrá *items* que le servirán para avanzar en la aventura y fomentar la amistad con alguno de sus acompañantes.









El nivel alcanzado por **Capcom** en **Onimusha 2** resulta sobresaliente en todas aquellas escenas donde aparece el agua. La llegada a la playa es uno de los momentos visuales cumbre del juego.





queda quitarnos el sombrero ante los desarrolladores de **Capcom**. El trabajo ha sido minucioso en la representación de todos los escenarios. Nada más comenzar ya tenemos una muestra de lo que nos vamos a ir encontrando en la aventura, maravilla tras maravilla, con el pueblo natal de **Jubei** totalmente arrasado bajo la mejor lluvia jamás vista en un juego. Pero contar con un apartado gráfico plagado de excelencias no serviría de nada sin diversión. ***Onimusha 2*** cumple también con este requisito. Básicamente posee el mismo patrón que la primera entrega con algunos cambios. Por ejemplo, durante los combates notaremos que el control es mucho más fiable ahora y que es más fácil ejecutar el contraataque que nos permite liquidar a un enemigo de una sola estocada. Además, los cambios de cámara apenas interfieren en las luchas, un problema habitual en este tipo de juegos con escenarios en 2D. Los *puzzles* también han sufrido cambios y mejoras, pero sin llegar a suponer un martirio para el jugador. Por si fuera poco, **Capcom** ha incluido dos personajes más a controlar (**Kotaro** y **Oyu**) en diferentes fases del juego. En definitiva, una gran aventura donde la acción, los enigmas y el argumento se conjugan con maestría en uno de los mejores juegos para **PlayStation 2** de todo su catálogo. **R. DREAMER**

> Capcom ha dado vida a un mundo del reino de la fantasía con unos gráficos de ensueño

Género > Aventura/Acción Formato > DVD Rom Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1 Personajes > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card [392 KB]

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
9,4	9,1	9,3	9,3
Un despliegue de asombrosos efectos que dejarán pasmados a los más exigentes. El detalle de los rostros y su animación, junto con la representación del agua son puntos culminantes en el juego.	Como ocurría con el primer capítulo de la saga, una banda sonora acorde con la ambientación del juego, que sin llegar a destacar cumple su cometido a la perfección, como ocurre con los efectos sonoros.	Se mantiene el sistema del primer *Onimusha* pero se han pulido algunos aspectos que lo hacen más divertido, sobre todo al combatir con una mecánica más precisa y que permite un mayor acierto.	La aventura ofrece múltiples caminos y misiones alternativas. Y por si esto fuera poco se ofrecen recompensas al volver a jugar como nuevos trajes y mini juegos hasta completar una larga lista.

PS2

GLOBAL 9,3

PRO RACE D

Los muchos aficionados de la saga TOCA de PSone, por fin van a poder disfrutar de la correspondiente entrega para PS2. No ha perdido nada, ni un ápice de sus cualidades, aunque eso sí, han rebautizado su nombre.







Como siempre, en las repeticiones será donde se muestren las imágenes más espectaculares.



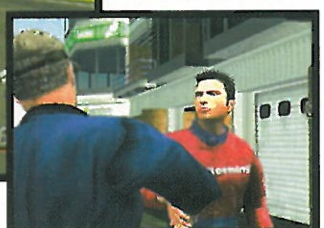
Y es que Codemasters sabe hacer muchas más cosas que los *Colin McRae*. De hecho, es quizá la compañía que, en proporción, mayores éxitos de ventas ha cosechado teniendo en cuenta su limitado catálogo. Y en gran parte es debido al «toque personal» de jugabilidad con que esta gente es capaz de diferenciar sus juegos de los de otras compañías. tiempo que pase, jamás nos dejaremos de divertir. La mecánica de juego es simple y, como en todos los juegos de carreras, la cosa está en llegar primero que los otros. Pero para hacer la cosa más atractiva que acceder directamente a las pruebas, lo que ha incluido **Codemasters** es un modo historia muy semejante al visto en el *V-Rally* de **Infogrames**, en el cual

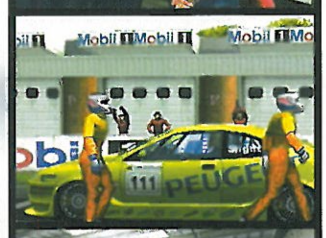
Una experiencia de juego ciertamente intensa y con una gran sensación de realismo

Pues bien, aunque ***Pro Race Driver*** no es un *Colin*, sí que también pertenece al género de los juegos de conducción, pero esta vez con las carreras simultáneas frente a otros coches como principal ingrediente. Pero, ¿qué hace a ***PRD*** especial? Varias cosas. En primer lugar es un juego que llevará semanas completarlo, pero por mucho habrá que seguir la carrera profesional del piloto a quien encarnamos. De esta manera, habrá que ir poco a poco consiguiendo nuevos coches y desbloqueando circuitos. Es el corazón del juego y sin duda el modo en el que más tiempo pasaréis. El resto corresponden a las típicas modalidades de Carrera Libre, Contrarreloj y Multijugador. A



En la pantalla de la izquierda tenéis una buena muestra de lo bien hechos que están los daños de los coches, con parachoques que se descuelgan, puertas que se caen, cristales que se hacen añicos.

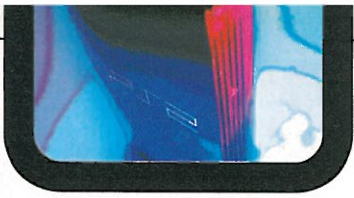








Las secuencias nos irán contando las cosas que le pasan en la vida al protagonista, fuera de los circuitos. Servirán de hilo conductor a la historia, que parte desde la secuencia de introducción y que continúa con su primera competición real.

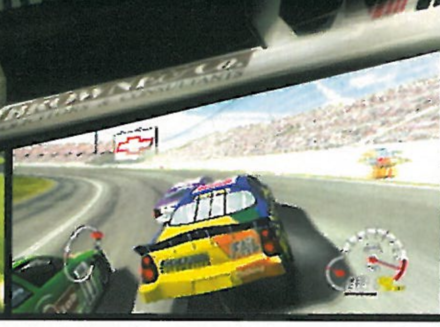


RIVER

















INTRODUCCIÓN
La intro nos narra una dramática historia con muerte de piloto ante sus hijos incluida



COCHES
De todo tipo y condición, pero siempre licencias reales, se irán obteniendo según avancemos en el modo Trayectoria.

Lo mejor de PRD es que te obliga a jugar siempre en tensión, ya que cualquier salida de pista puede conllevar la derrota.

la hora de jugar, aparte del sensacional aspecto del juego, lo que más destaca son dos detalles. En primer lugar el control del coche, que aunque es fácil de hacerse con él, exigirá cierta pericia a la hora de negociar curvas, ya que sin un dominio de los derrapes, será imposible lograr buenos resultados. Los adelantamientos se producen siempre en las curvas, ya que los rivales en las rectas son prácticamente inalcanzables, mientras que en terreno virado toman muchas precauciones. Si aprendemos a pasar por las curvas casi «de lado», tendremos muchas papeletas para llevarnos el triunfo. El segundo detalle interesante es el realismo que transpira todo el juego, representado especialmente por los daños. Los coches se destrozan literalmente con los impactos (como en la vida real), y veremos cómo perdemos partes de la carrocería continuamente. En resumen, velocidad y realismo para una experiencia de conducción intensa. **THE SCOPE**



En el modo trayectoria acompañaremos en las peripecias vitales de un piloto desde sus inicios, hasta convertirse en una leyenda viva del motor.









El correo electrónico será la vía para acceder a nuevos campeonatos y categorías.

Género > Conducción Formato > DVD ROM Compañía > Codemasters Programador > Codemasters Jugadores > 1-4
Competiciones > 3+1 Secreta Modos de juego > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card [145 KB]

GRÁFICOS 9,3
Aunque las animaciones de las secuencias y el entorno de los escenarios es mejorable, los coches y el asfalto están reproducidos a la perfección, lo que, en definitiva, es lo más importante.

MÚSICA / FX 8,9
Además del doblaje al castellano, hay que destacar la inclusión de canciones como Sweet Home Alabama (Miña terra galega para **Siniestro Total**). De calidad y no molesta... ¿Qué más le podemos pedir?

JUGABILIDAD 9,1
Intenso de principio a fin, y con un control de vehículo muy intuitivo y manejable que hará que desde la primera partida disfrutemos como enanos. Eso sí, hay que cogerle el «tranquillo» a los derrapes.

DURACIÓN 9,4
Acabarse el modo Trayectoria lleva su tiempo, y conseguir desbloquear todos los circuitos y coches nos costará lo nuestro. Lo bueno es que por mucho que tardemos, jamás nos aburriremos.

PS2
9,3
GLOBAL

CONCURSO



1+60+20



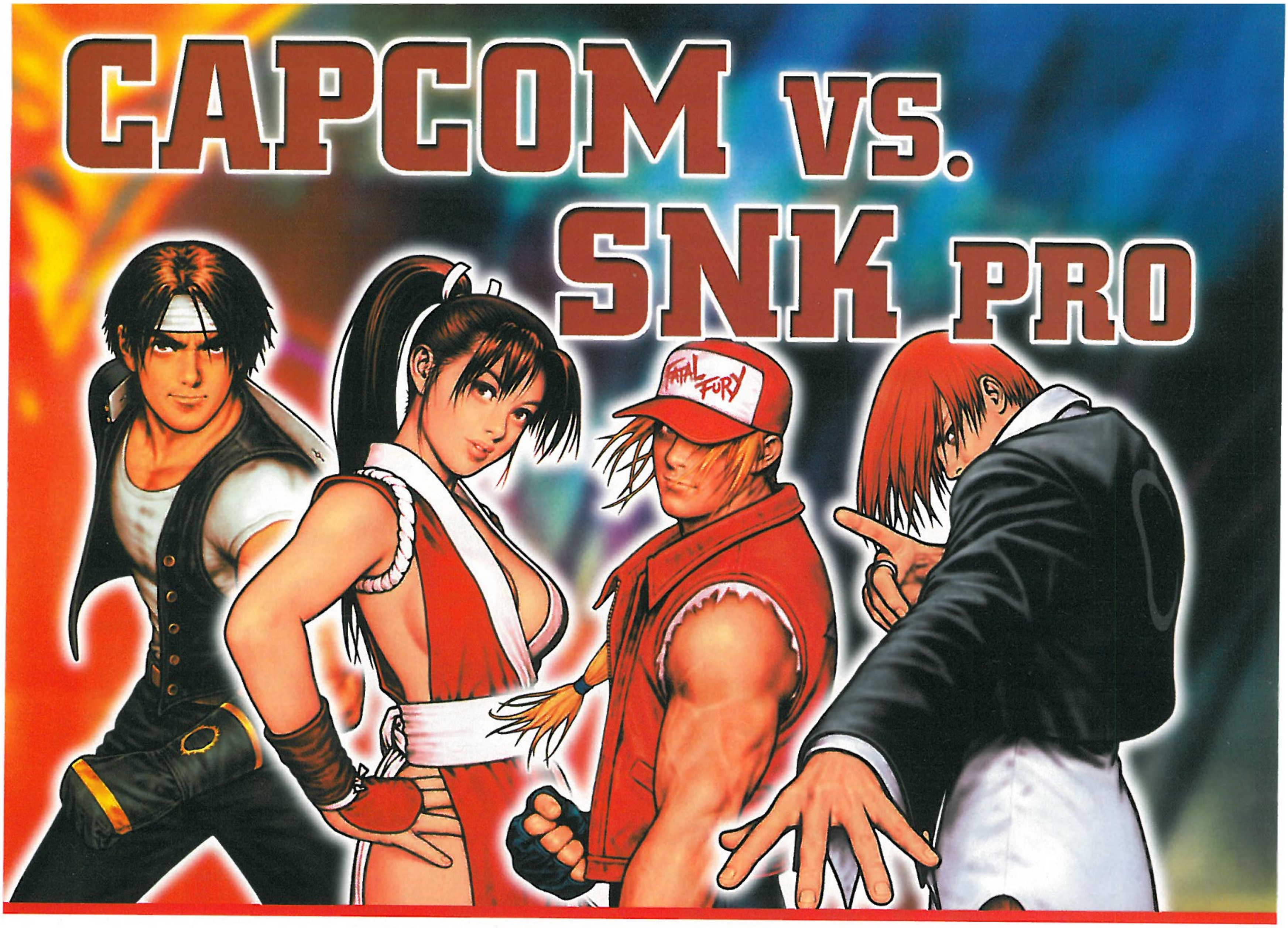




PSONE + PANTALLA LCD

JUEGOS PSONE

PELÍCULAS VHS



Capcom y SuperJuegos unen fuerzas para que puedas conseguir nada menos que uno de los 60 packs que sorteamos con el genial juego de ***PSone Capcom VS. SNK Pro*** como protagonista. Un pack compuesto por una **PSone** con pantalla **LCD** + un juego ***Capcom VS. SNK Pro*** + una película de vídeo en versión original sin subtítulos de **Shaolin Wheel Of Life**; 19 con el juego + película y, por último, 40 juegos. Sólo tienes que contestar esta pregunta antes del 24 de septiembre

¿Cuál de estos personajes no aparece en el juego?

A) Benimaru **B)** Blanka **C)** Megaman

SORTEO «CAPCOM VS. SNK PRO»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5506 poniendo la palabra SUPERJUEGOS1, **espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5506 lo siguiente: SUPERJUEGOS1 B

GSMBOX SIN CABLES. SIN LIMITES

Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA. Válido para todos los operadores. Los premios no podrán ser canjeados por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Fecha límite para entrar en el sorteo: 24 de septiembre.

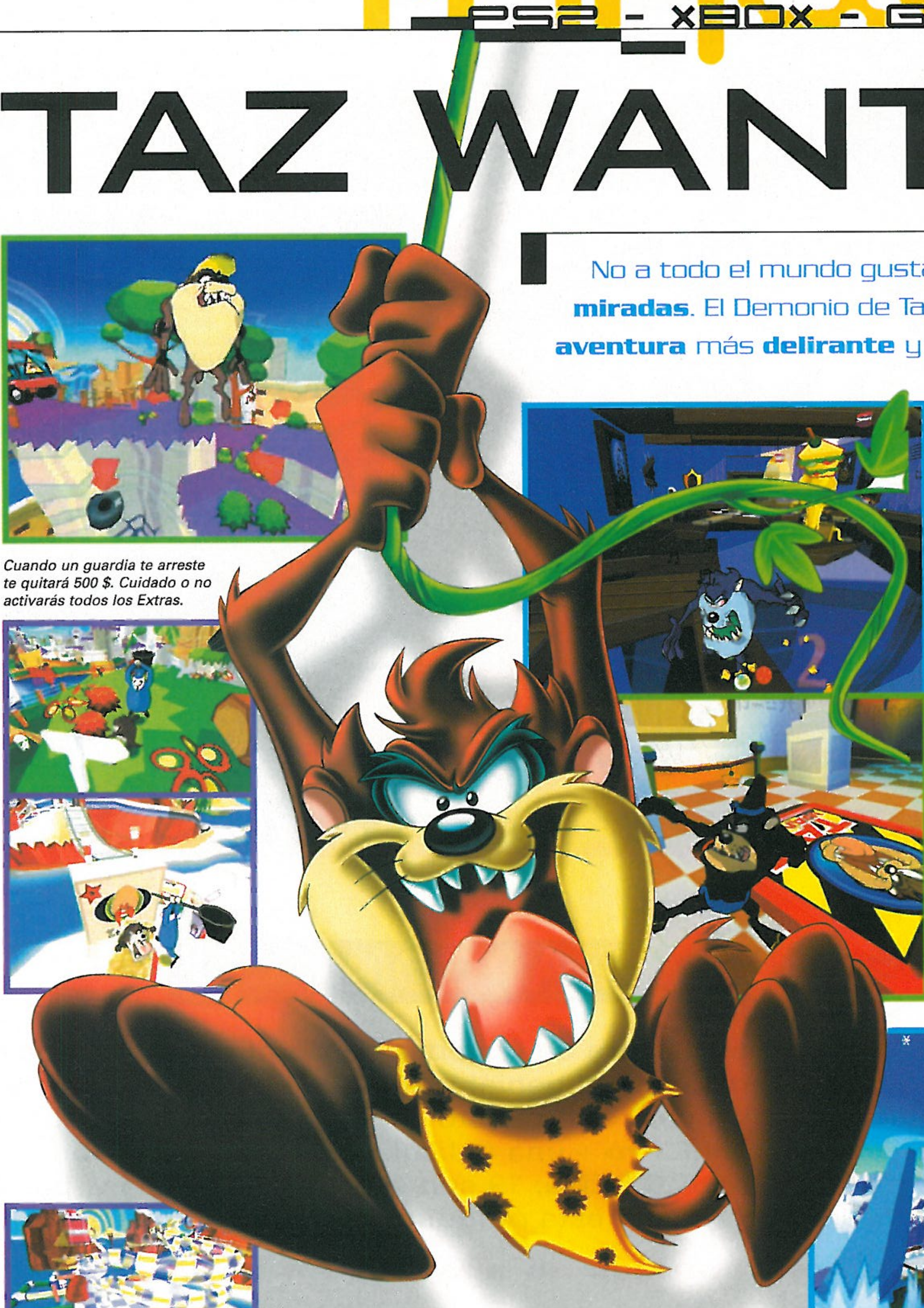
a fondo

PS2 - XBOX - GAMECUBE

TAZ WANTED

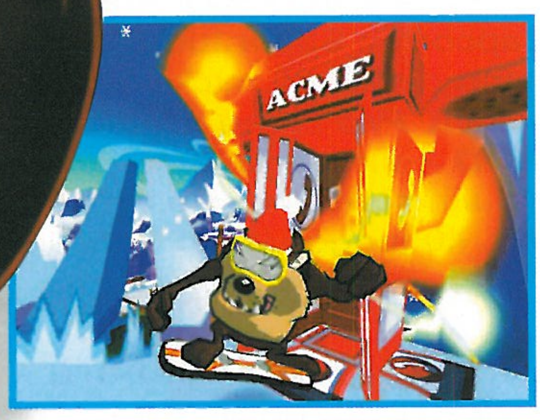
No a todo el mundo gusta, pero **atrae** miles de **miradas**. El Demonio de Tasmania protagoniza la **aventura** más **delirante** y **original** de la Warner.

Cuando un guardia te arreste te quitará 500 $. Cuidado o no activarás todos los Extras.

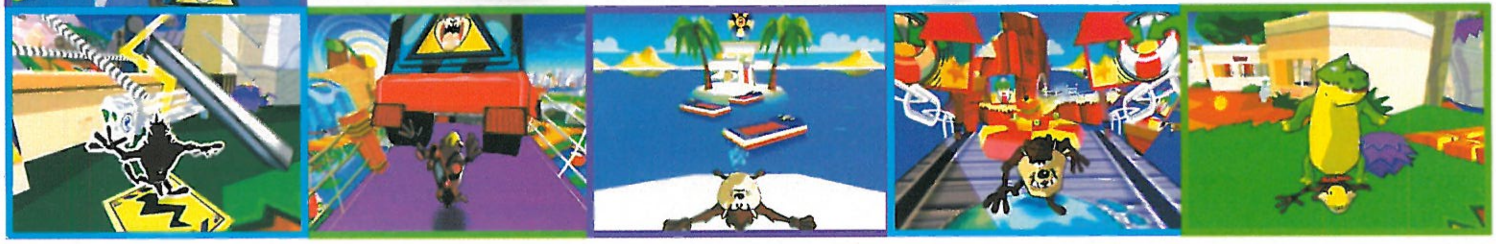


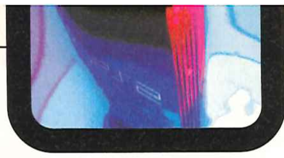
Siempre te sorprenden por su original planteamiento y siempre te fatigan por su frenético desarrollo. Pero aún así, consiguen engancharte. Es sello **Warner**. Desgarrado entre la locura y la inocencia, entre lo grotesco y la sencillez, ***Taz Wanted*** se enraiza en el delirante humor de los **Looney Tunes**. Extravagante diseño de personajes y acicalados con la técnica del *cel-shading*, coloristas localizaciones, situaciones hilarantes,... Todo hace pensar que se trata de un título ideado para los más jóvenes usuarios de consola de última generación. Pues bien, esta apariencia tan *cartoon* nada tiene que ver con la realidad. **Taz** (dotado con más de 180 animacio-

Entra en una cabina de teléfono y saldrás vestido de ninja, surfista, tarzán... Así pasarás desapercibido y adquirirás nuevos movimientos como defensa.

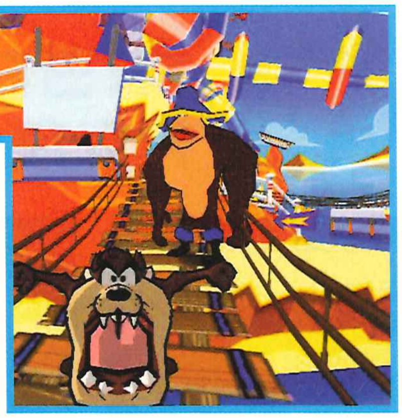


Taz está dotado con más de 180 movimientos y 1500 actitudes




XBOX | PLAYSTATION 2 | GAME CUBE



Grandes Minijuegos





Contrarreloj, Destrucción y Carrera de Vehículos, en cada modalidad podrás escoger entre tres localizaciones y utilizar diferentes movimientos **Taz**. Si obtienes una buena puntuación activarás los Secretos. Son divertidos, pero su frenético desarrollo satura y no aguantarás más de dos partidas seguidas.



MAPA DE CADA ÁREA
Es necesario para hallar los 7 carteles *Wanted*.



MOVIMIENTOS TAZ
Torbellino para arrasar, asustar para paralizar y eructar para adormecer.

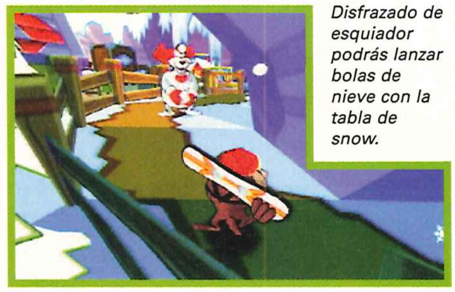


LOS EXTRAS
Consigue 10.000 $ y activarás la primera imagen de la Galería.

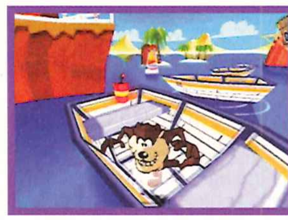


MIRADA EFICAZ
Apunta al guardia y dispara. Nunca fallarás.

nes) tiene la delicada misión de buscar y destruir todos los carteles de «Se busca» en cada uno de los 4 mundos (El Zoo de **Yosemite**, **San Francisco**, el **Oeste** y el desierto de **Tasmania**) para no acabar como atracción de feria. Se trata de un universo 3D no lineal, lo cual hace que el desarrollo del juego sea totalmente libre, pudiendo ir a cualquier escenario y cumplir los objetivos según nos convenga. Para ello y sin olvidar que nuestros enemigos, los guardias, siempre nos detendrán y nos arrebatarán 500 $ de nuestro caudal, tendremos que disfrazar a nuestro Demonio para pasar desapercibidos y ser testigos de sus más de 1500 actitudes. En definitiva, la única diferencia existente entre las tres versiones de 128 *bits* es su motor gráfico. Mientras que las ediciones de **Xbox** y **GC** poseen un *engine* suave y unos gráficos aceptables, en **PS2** no sólo encontraremos unas animaciones bruscas, sino que también hallaremos unos gráficos más típicos de la 32 *bits*. Sin embargo, en cuanto a control y jugabilidad la de **PS2** se corona como reina. **ANNA**



Disfrazado de esquiador podrás lanzar bolas de nieve con la tabla de snow.










Género > Plataformas Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Blitz Games Jugadores > 1-2
Niveles de Dificultad > 3 Mundos > 4 Carteles > 84 Texto/Doblaje > Castellano/ Cast. Grabar Partida > Según Consola

	GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
XBOX	8,0	8,4	8,0	8,0	8,0
GAMECUBE	8,0	8,4	8,0	8,2	8,2
PS2	7,5	8,4	8,0	8,2	7,8

GRAFICOS: Sin llegar a ser excelentes, cumplen con su apariencia cartoon. El motor gráfico de las tres versiones no es de lo mejor, pero el de **PS2** raya la mediocridad: movimientos bruscos y alguna ralentización.

MUSICA/FX: Aunque las melodías no son muy variadas, las tres ediciones poseen un gran apartado sonoro y acorde al delirante mundo de Taz. Buen doblaje al castellano, recuerda a las voces originales de la serie.

DURACION: Más que horas de juego es cuestión de que el cuerpo aguante: 4 mundos (cada uno con tres escenarios en los que hay que destruir 7 carteles y encontrar bonificaciones) y tres singulares minijuegos.

JUGABILIDAD: Al principio resulta complicado realizar todos los movimientos de **Taz**, pero sólo es cuestión de práctica. Control sencillo e intuitivo, menos el de **Xbox** que resulta un poco más complicado de manejar.

MEJOR VERSION



Las tres versiones son muy semejantes, pero la de **GC** mantiene en alza su jugabilidad y sus gráficos.



AZURIK: RISE OF PERATHIA

Una de las primeras **aventura clásicas** para Xbox acaba de aterrizar en España. **Llega** la hora de la verdad para **Perathia**.





El combate contra los enemigos del juego se desarrolla mediante un sistema de combos bastante sencillo.







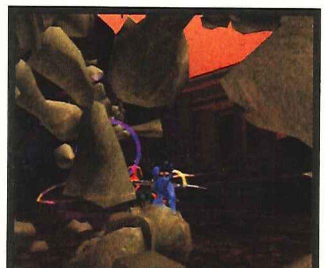
Antes del lanzamiento de **Xbox**, muchos vieron en este juego la alternativa a la saga *Zelda* de **Nintendo**. El título donde saciar las ganas de aventura. Sin embargo, el resultado obtenido por los programadores de **Adrenium** dista mucho de llegar a las cotas de genialidad del juego de **Link**. Para comenzar, se ha elegido a un protagonista sin ningún carisma y se le ha situado en un mundo extraño. La trama tampoco ayuda mucho a familiarizarnos con el juego, ya que todos los diálogos se encuentran en un perfecto inglés, sin subtítulos siquiera. Ésto, que no pasaría de ser un molesto inconveniente en otros juegos, en ***Azurik*** llega a ser un grave problema, ya que si no comprendemos la misión que se nos ha asignado poco podremos hacer por cumplirla. El sistema de juego se basa en el arma que porta el protagonista. Con ella, además de acabar con los enemigos, deberemos ir abriendo camino hacia nuevas partes del mapeado. Para lograrlo tendremos que encontrar los poderes con los que potenciarla. Además, al combinarlos, tendremos nuevas posibilidades. Por ejemplo, si mezclamos agua y fuego obtendremos vapor con el que derretir paredes de hielo. Sólo recomendable si eres un gran fanático de las aventuras clásicas, dada la escasez de títulos de este género en **Xbox**, y si tienes un nivel de inglés alto. **DANI3PO & KELLY**

El Axion

Esta especie de alabarda de doble filo capaz de transformarse será el arma de **Azurik**.









Parece que toda **Perathia** haya sido invadida por una niebla a lo Silent Hill, a juzgar por el aspecto final del juego.

Género > Aventura   Formato > DVD-ROM   Compañía > Microsoft   Programador > Adrenium   Jugadores > 1
Fases > 1 Mundo   Niveles de Dificultad > 1   Texto/Doblaje > Inglés/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (25 Bloques)

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,3	8,0	7,6	8,5
A pesar de contar con unos entornos muy abiertos y de la suavidad con la que se mueve, no acaba de convencer. Se ha utilizado una especie de filtro gráfico que arruina en gran parte este apartado.	Es imperdonable que las voces de todo el juego permanezcan en inglés, sin tan siquiera unos subtítulos. Por lo demás, este apartado no destaca ni por los aspectos positivos ni por los negativos.	Se ha intentado crear una aventura «global», pero el resultado final ha sido un desarrollo demasiado confuso. Pasarás horas deambulando por los gigantescos entornos sin una sola pista sobre lo que hacer.	Dada la inmensidad del mundo en el que se desarrolla, es lógico que la duración sea muy elevada. De hecho, puede costarte muchas semanas llegar al final del juego, si es que no desistes antes.

XBOX 7,9 GLOBAL

NIGHTCASTER

La sombra del **mal** se extiende por el mundo. Sólo un **héroe** con el poder de manejar los **elementos** puede derrotarlo.

Ha tardado más de la cuenta en llegar. En otras latitudes apareció junto con la consola, pero en **España** hemos tenido que esperar bastante más para poder disfrutar de uno de los juegos más atractivos del catálogo de **Xbox**. Lo que en un principio puede parecer una aventura en tercera persona como tantas otras que pueblan el catálogo de cualquier consola, pronto se descubre como un original *arcade* que bebe de las fuentes de clásicos como *Gauntlet*, actualizando la fórmula. Tú controlas a **Arran**, un joven aprendiz de mago que debe hacer frente a una gran amenaza causante de la destrucción de su aldea natal. Con el *stick* izquierdo manejas al protagonista y con el derecho diriges una bola de luz que emana de su bastón. Es esta bola la que dirige los ataques de **Arran**, por lo que, por ejemplo, el mago puede huir de unos enemigos mientras los ataca. Algo similar al clásico *Smash TV*. Los hechizos de **Arran** se dividen en cuatro categorías: Fuego, Hielo, Luz y Oscuridad. Los enemigos también pertenecen a uno de estos elementos, por lo que habrá que decidir qué tipo de conjuro usar contra cada uno. En resumen, un *arcade* que pretende divertir sin más, y desde luego lo consigue. **DANI3PO**

La cámara aérea será la más útil a la hora de acabar con los enemigos que nos acechan






Los efectos de luz de ***Nightcaster*** *son los mejores nunca vistos en un juego de* ***Xbox****. Son más impresionantes que* ***Kelly****.*








Mago de los elementos

En determinados puntos del mapeado encontrarás unos extraños círculos. Al introducirse en ellos, **Arran** podrá convertirse en un mago especializado en uno de los cuatros elementos, cosa que se reflejará en el color de su capa. A partir de ese momento será más efectivo contra los enemigos de signo opuesto.




Género > Arcade   Formato > DVD-ROM   Compañía > Microsoft   Programador > VR1 Entertainment   Jugadores > 1
Fases > 10   Hechizos > 40   Texto/Doblaje > Inglés/Inglés   Grabar Partida > Memory Card (15 Bloques)

GRÁFICOS 9,0
Uno de los juegos más bonitos que hayas visto en una consola. Los entornos en los que se desarrolla son variados y los personajes están creados con gran cantidad de polígonos. Sólo los enemigos fallan.

MÚSICA / FX 8,0
Durante el transcurso del juego la música pasa totalmente desapercibida, llegando a desaparecer bajo los efectos de sonido. Los verdaderos protagonistas. Tanto voces como efectos son muy eficaces.

JUGABILIDAD 8,9
El control del mago protagonista es excelente y muy original. El desarrollo es bastante simple y lineal. Apenas hay espacio para la aventura. Aún así no te aburrirá en absoluto gracias a su inmediatez.

DURACIÓN 8,8
Para tratarse de un *arcade* de este tipo es bastante largo. A ello contribuye el hecho de que cada enemigo requiera de varios impactos para ser abatido por completo, lo que obliga a avanzar despacio.

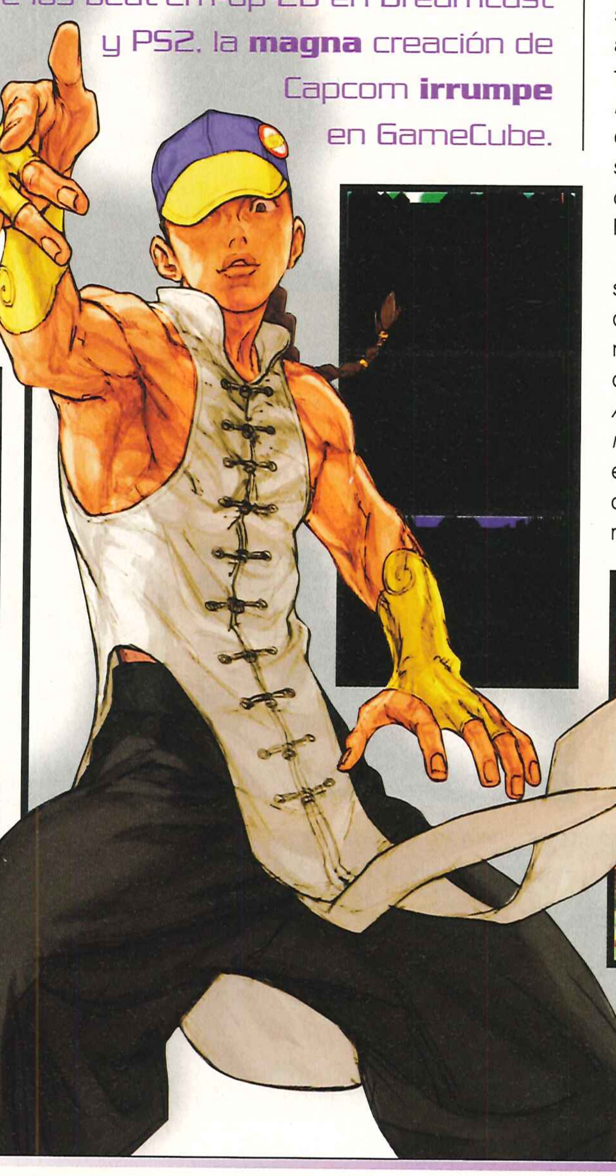
XBOX
GLOBAL 9,0



a fondo GAMECUBE

CAPCOM VS. SNK2 E. O.

Tras **poner** el listón al **límite** en el género de los beat'em-up 2D en Dreamcast y PS2, la **magna** creación de Capcom **irrumpe** en GameCube.



SEIS GROOVES
Podremos jugar al estilo *KOF (Extra y Advanced)*, *SF Alpha*, *SFIII*, *Samurai Shodown*, etc.



48 PERSONAJES
Más personajes que en un título deportivo, salidos de juegos como *Last Blade*, *KOF*, *SFA*...



La más ambiciosa creación del género de la lucha, que en un principio estaba destinada a jugarse en recreativa (**Naomi**) y **Dreamcast** exclusivamente, llega, tras su paso por **PS2**, a los 128 *bits* de **Nintendo**. De esta forma, el género del *beat'em-up* bidimensional se estrena en **GameCube** con el mejor y más completo título de lucha existente. En ***Capcom Vs SNK E.O.*** se dan cita los personajes y estilos de lucha que han dado vida a sagas tan prolíficas como *Fatal Fury*, *Street Fighter* (incluidas sub-sagas como *SFIII*, *SF Alpha*, etc.), *Art Of Fighting*, *Samurai Shodown*, *King Of Fighters*, etc. Subsanando el error cometido con la primera entrega, **Capcom** no sólo ha equilibrado el control y el repertorio de golpes entre todos los personajes, también ha incluido seis diferentes sistemas de juego o *Grooves*. Cada uno de los *Groove* modificará el control y el comportamiento de los luchadores, «emulando» el sistema de juego de diferentes títulos. Así, podremos utilizar los *parry* de *SFIII* con **Kyo Kusanagi** o **Terry**, o rodar por el suelo o esquivar con **Ryu** o **Zangief**. Mientras que las versiones de **DC** y **PS2** eran prácticamente idénticas, ***Capcom Vs SNK 2 E.O.*** (*Easy Operation*) incluye un nuevo sistema de juego paralelo a los *Groove*, que simplifica el control y nos permite ejecutar golpes especiales pulsando en las direcciones del *stick* analógico C del *pad* de **GC**. **DOC**





En los alrededores de los escenarios podremos ver cameos de personajes sacados de Power Stone, Real Bout, etc.



El modo E.O. nos permitirá ejecutar golpes especiales pulsando un botón

Género > Beat'em-up · Formato > Mini DVD · Compañía > Capcom · Programador > Capcom/Playmore · Jugadores > 1-2 · Personajes > 48 · Modos de juego > 5 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Memory Card (2 Bloques)

GRÁFICOS 9,3
El aspecto visual de *CVS2* para **GameCube** es más parecido a la versión **Dreamcast** que a la de **PS2**, debido al efecto anti-alias aplicado a fondos y *sprites*. Las animaciones de los personajes son geniales.

MÚSICA / FX 9,2
Capcom le ha dado un toque más «electrónico» a la secuela de *Capcom Vs SNK*, aunque ha sacrificado la posibilidad de escuchar dos bandas sonoras diferentes. Cada personaje posee sus voces originales.

JUGABILIDAD 9,5
En este apartado, *CVS2* está a años luz de cualquier otro juego de lucha. Seis *Grooves* + dos configurables, 48 personajes sacados de los mejores *beat'em-up* de la historia, luchadores secretos... Lo tiene todo.

DURACIÓN 9,2
Estarás meses pegado a *CVS2*. Aprender a controlar a todos los personajes y a jugar bien en todos los *Grooves* lleva su tiempo. Si le añadimos los extras y el modo *Versus*, obtendremos el *beat'em-up* inmortal.

NINTENDO GAMECUBE

GLOBAL 9,3

CAPCOM VS. SNK 2000 PRO

Aunque está casi extinta, PSone sigue evolucionando en cada género con cada uno de sus títulos. Capcom se encargará de poner el broche de oro al género de los beat'em-up con Capcom Vs SNK PRO.

Con sus últimos coletazos, **PSone** nos está dejando lo mejor de su catálogo como despedida. Antes de desaparecer definitivamente, la 32 *bits* de **Sony** nos ha preparado títulos como *WRC Arcade*, *FireBugs* o este impresionante ***Capcom Vs SNK Pro***. Conversión directa de la versión para **DC** que nunca llegó a **Europa**, ***CVS Pro*** es prácticamente idéntico a la primera entrega, aunque incluye dos nuevos personajes seleccionables: **Dan Hibiki** y **Joe Higashi**. El título de **Capcom** mezcla lo mejor de cada casa (dando una pequeña ventaja a **Ryu** y compañía) en un título que lo tiene todo para convertirse en el mejor *beat'em-up* 2D creado para **PSone**. 35 personajes, dos sistemas de juego diferentes, galería de ilustraciones y versión extra de casi todos los luchadores son sus características más importantes. Aunque se han suprimido algunos fotogramas de animación, esta versión posee una gran calidad gráfica y las cargas entre combates son tan cortas como en *SF Alpha 3*. DOC



PSone es capaz de mostrar simultáneamente dos sprites tan gigantescos como los de la pantalla.

Mai Shiranui no podía faltar a la cita más importante de la lucha 2D en PlayStation. Como de costumbre, cuando gana los combates, exclama su conocida frase «Nippon Ichi!» (¡Japón es el número 1!).

La versión PSone de CVS no tiene nada que envidiar a la original de DC



Género > Beat'em-up Formato > CD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-2
Personajes > 35 Modos de Juego > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (1 Bloque)

GRÁFICOS 9,0
Capcom Vs SNK Pro es, junto a *Street Fighter Alpha 3*, el título creado para **PSone** con mejor apartado gráfico. Su animación no es tan fluida como la versión **DC**, pero está por encima de la media de **PSone**.

MÚSICA / FX 9,1
Al igual que en la versión **Dreamcast**, podremos seleccionar entre dos diferentes bandas sonoras de gran calidad: *Arcade* y *Original*. Algunas voces son inolvidables, como la frase de **Sagat**: «Try Again, Kidd».

JUGABILIDAD 9,1
CVS Pro posee nada menos que 35 personajes, lo mejor de **SNK** y **Capcom**, cada uno con sus golpes y especiales característicos. La posibilidad de «comprar» nuevos personajes y de cambiar sus colores es genial.

DURACIÓN 8,4
Aunque el modo para un solo jugador nos mantendrá pegado a *CVS* hasta conseguir todos los personajes «extra», el modo *Versus* no nos dejará sacar el CD de nuestra consola durante varios meses.

PS one

GLOBAL 9,1

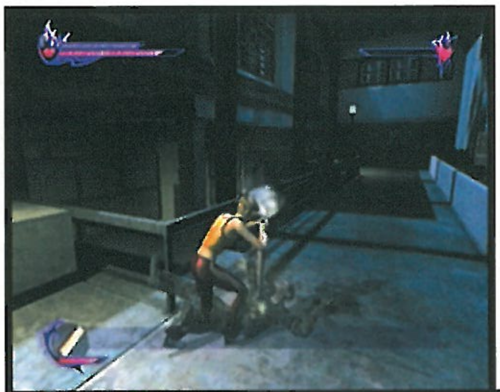
a fondo XBOX

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER

La cazadora de vampiros más sexy de la pequeña pantalla protagoniza en Xbox un juego tan atractivo como ella misma.



Sarah M. Gellar, icono de la cultura *teen*, lleva ya seis años interpretando a **Buffy**, «La Cazadora», en una serie de televisión que ha encandilado a medio mundo. Su perfecta mezcla de fortaleza, sensualidad y chulería ha sido la responsable de que este personaje, que nació en una mala película, haya alcanzado el estrellato. Cuando nos llegan rumores del final de esta etapa, aterriza también su primer juego para **Xbox**. En contra de lo que cabría pensar tratándose de una licencia, el título recoge de una manera fiel e interesante para el jugador todo el universo de esta heroína. La representación gráfica de **Buffy** y de todos los secundarios (**Giles**, **Xander**, **Willow**, **Angel**, **Cordelia**,... sólo se echa de menos a **Fayth**) es perfecta, así como la de *Sunnydale* y su entorno. El sistema de juego puede parecer un clon de *Tomb Raider*, pero en realidad se basa casi totalmente en la acción. La mecánica y física de los combates son de lo mejor que se ha visto. Un juego a la altura de la licencia. DANI3PO



Para terminar con nuestros enemigos de una forma definitiva no bastará con acabar con su energía.











La biblioteca del instituto de Sunnydale será el centro de reunión de la panda. Allí obtendremos información, nuevos golpes e incrementos de vida gracias a ***Willow***.

Los poderes de la cazadora

Además de sus golpes normales y *combos*, podremos potenciar determinados impactos, que harán que nuestros enemigos salgan rodando contra el objeto contundente más cercano. También disponemos de movimientos especiales en la más pura línea *The Matrix*, con cámara lenta incluida. Totalmente mortal contra los no-muertos.







Género > Aventura 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > The Collective Jugadores > 1
Fases > Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro (372 KB)

GRÁFICOS 9,2
Uno de los pocos títulos que aprovecha realmente el potencial de la consola de **Microsoft**. Los personajes, la animación, los gigantescos escenarios y la suavidad con la que se mueve, todo está cuidado.

MÚSICA / FX 8,9
Temas muy cañeros para ambientar los combates del juego. A destacar la melodía de la presentación, extraída de la cabecera de la serie. Es una lástima que no hayan contado con la voz de **Sarah Michelle**.

JUGABILIDAD 9,2
Aunque los momentos de exploración y los *puzzles* son muy sencillos, los combates te mantendrán entretenido gracias a la variedad de movimientos y al perfecto control. Un desarrollo electrizante.

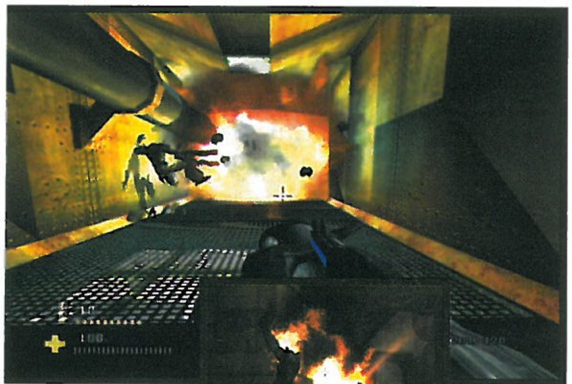
DURACIÓN 8,7
Si lo comparamos con aventuras en 3D tipo *Tomb Raider* no es demasiado largo, pero desde luego es mucho más intenso. Las 6 ó 7 horas que te llevará completarlo serán de lo más entretenidas.

XBOX **9,2** GLOBAL



TUROK EVOLUTION

El cazador de dinosaurios regresa con más fuerza que nunca, en una aventura con carácter de precuela, y nos muestra su mejor cara en la máquina de Microsoft.





Las explosiones del juego afectarán a cualquier elemento que se encuentre cerca, incluido arbustos.







Algunas armas, como el TekBow o la pistola con mira telescópica, nos permitirán hacer zoom.

Tras poner el *hardware* de **Nintendo 64** al límite con la saga *Turok*, **Acclaim** convierte uno de sus iconos más importantes en multiplataforma, con versiones para **PS2**, **GC** y ésta, la mejor de todas, para **Xbox**. Claramente inspirados por el éxito y las maneras de *Halo: Combat Evolved*, **Acclaim Austin** (antes **Iguana**), ha concentrado sus esfuerzos en la potente máquina de **Microsoft**, dotando a **Turok** de un inmejorable apartado gráfico y dando una nueva dimensión al universo del cazador de dinosaurios. El desarrollo de ***Turok Evolution*** tiene un alto componente estratégico, debido sobre todo a la alta IA de los oponentes, que se ocultarán tras los objetos o pedirán ayuda a sus compañeros para eliminarte. El apartado gráfico del título de **Acclaim** es sobresaliente. Los escenarios son inmensos y poseen cientos de detalles y elementos, como la vegetación que se mece al viento o los dinosaurios, que le dan al juego un aspecto casi real. **DOC**



El Pteranodón

Turok Evolution incluye un nuevo tipo de fases en las que sobrevolaremos **Lost-Lands** montados sobre un pteranodón.





Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Acclaim Austin Jugadores > 1-4
Escenarios > 15 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card/HD (8 Bloques)

GRÁFICOS 9,2

El potente *engine* 3D de *Turok* pone en pantalla inmensos escenarios llenos de detalles, unos modelos 3D bien animados y texturados y unos efectos gráficos, como el de las llamas, impresionantes.

MÚSICA / FX 9,1

La banda sonora orquestada es tan buena que parece sacada de una de las entregas de *Parque Jurásico*. Todas las voces del juego están en perfecto castellano y no poseen ningún tipo de «acento extraño».

JUGABILIDAD 8,9

La jugabilidad de la saga se ha visto aumentada con las nuevas fases de vuelo, un desarrollo más estratégico y un modo multijugador creado por un grupo de programación diferente al del modo Historia.

DURACIÓN 8,6

Si bien, no te será nada fácil atravesar los 15 niveles que constan el juego hasta llegar a la batalla final, más difícil será desengancharos a ti y a tus amigos del cuidado modo *Multiplayer* de ***Turok Evolution***.

XBOX

9,0 GLOBAL

a Fondo

GAME BOY ADVANCE

CT SPECIAL FORCES

Desde la vecina **Francia** nos llega un excepcional *shoot'em-up* para **GBA** con una mecánica de juego y un diseño gráfico que recuerda mucho a los *Metal Slug* de **SNK**. *LSP* ya nos dejó asombrados no hace mucho con el excelente plataformas del **Inspector Gadget**, pero con ***CT Special Forces*** se han superado. El colorido y detalle de sus sensacionales gráficos se asemejan al de aquellos últimos títulos para **Commodore Amiga**, aunque en aquella época pocos eran los títulos que ofrecían una animación tan cuidada como la que lucen los personajes de este título. Además de su calidad visual, sería injusto no resaltar la variedad que ofrecen sus 12 niveles, con distintos eventos salpicados entre fases de puro *shooter* horizontal, como saltos en paracaídas o una misión en helicóptero al estilo de *Tiger Heli*. Sólo le he encontrado una pega: su alto nivel de dificultad. **NEMESIS**



*El colorido y la animación de **CT Special Forces** están muy por encima de lo que se suele mostrar en la portátil de **Nintendo**.*



Repartidos a lo largo de sus 12 fases de desarrollo horizontal, hay eventos especiales como saltos en paracaídas o una fase a bordo de un helicóptero.

Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Virgin Interactive Programador > LSP Jugadores > 1-2 Misiones > 12 Personajes > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Passwords

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
9,2	8,7	9,0	8,8	9,0

GAME BOY ADVANCE

TOP GUN



*__Top Gun__ está basado en la licencia de la película pero no directamente en ella. Vamos, que no verás aquí ni a **Tom Cruise** ni a **Val Kilmer**. Viéndolo fríamente, hasta es una ventaja (je, je)...*

En un nuevo intento por rentabilizar su licencia de la película *Top Gun*, **Titus** nos presenta este *shooter* de mecánica parecida a los *Desert Strike*, aunque el helicóptero ha dado paso a un *F-14*. Sin entrar a valorar en lo ridículo de ver un caza volando a 2Km/h por el escenario (hasta los tanques van más rápido), ***Top Gun Firestorm Advance*** es superior a su pariente de **PS2**, al menos en lo que se refiere al control del avión. Hay otros *shoot'em-up* infinitamente mejores en **GBA** (sin ir más lejos, el juego de arriba), pero su mecánica tranquila y sus escenarios isométricos llegan a resultar simpáticos una vez superado el desconcierto inicial. **NEMESIS**

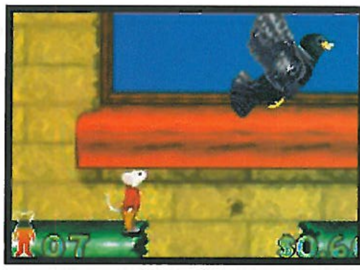
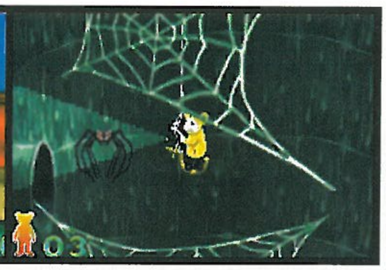


Género > Shoot'em-up Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > Titus Programador > Fluid Studios Jugadores > 1-2 Misiones > 12 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Passwords

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
7,6	7,0	8,0	7,9	7,8

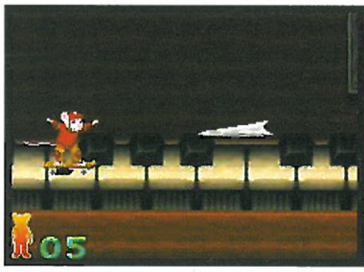
GAME BOY ADVANCE

STUART LITTLE 2



Es pequeño, pero valiente y, aunque es un ratón, es capaz de hacer frente a todo tipo de desafíos. En esta segunda parte y para la versión de **GBA**, **Stuart** debe encontrar a su nueva amiga pájaro, **Margalo**, y recuprerar el anillo de boda de la señora **Little**. Para ello, tendremos que ayudarle a hacer frente al malvado halcón y guiarle por recónditos lugares de la mansión, desde un desagüe hasta una librería. Gráficamente está cuidado y detallado, pero la animación nos dejará vendidos en más de una ocasión ante el enemigo. Mención especial merece el apartado sonoro, pues posee voces digitalizadas. ➾ ANNA



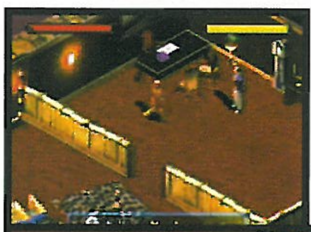

Montaremos en monopatín, volaremos en aeroplano y conduciremos un bólido por las calles de la ciudad.

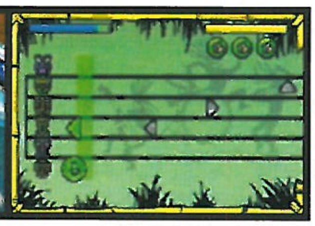
Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Activision Programador > Creations Jugadores > 1-2 Niveles > 10 Niveles de Dificultad > 3 Modos de Juego > 2 exto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Passwords

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
8,4	8,6	8,2	8,0	8,4

GAME BOY ADVANCE

SCOOBY-DOO THE MOVIE

Uno de los 4 minijuegos consiste en pulsar correctamente los botones que van apareciendo en pantalla. El margen de error está bastante ajustado: dos fallos y pierdes.

Si no fuera por los 4 singulares minijuegos que nos «regala» este cartucho y por la historia que nos presenta, inspirada en el reciente filme de *Scooby Doo,* sería un título que quedaría en el olvido. Horrorosa perspectiva isométrica, personajes y objetos que parecen garabatos sobre un escenario tosco,... Y lo peor de todo es que no está traducido al castellano. Sin embargo, si consigues leer todos los inmensos textos en lengua inglesa, descubrirás que su mecánica de juego no es tan mala como su apariencia. Durante la aventura podrás escoger a **Fred**, **Daphne**, **Velma**, **Shaggy** o **Scooby** según el desafío y la misión que se te presente en *Spooky Island*, pues cada uno posee unas cualidades específicas y no todos son tan buenos detectives. Lo mejor, la Música. ➾ ANNA

Género > Aventura Formato > Cartucho (32 MB) Compañía > THQ Programador > Helixe Jugadores > 1 Niveles > 15 Minijuegos > 4 Texto/Doblaje > Inglés/- Grabar Partida > Sí (3 Bloques)

GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
5,0	7,5	6,2	6,5	6,6

a fondo XBOX

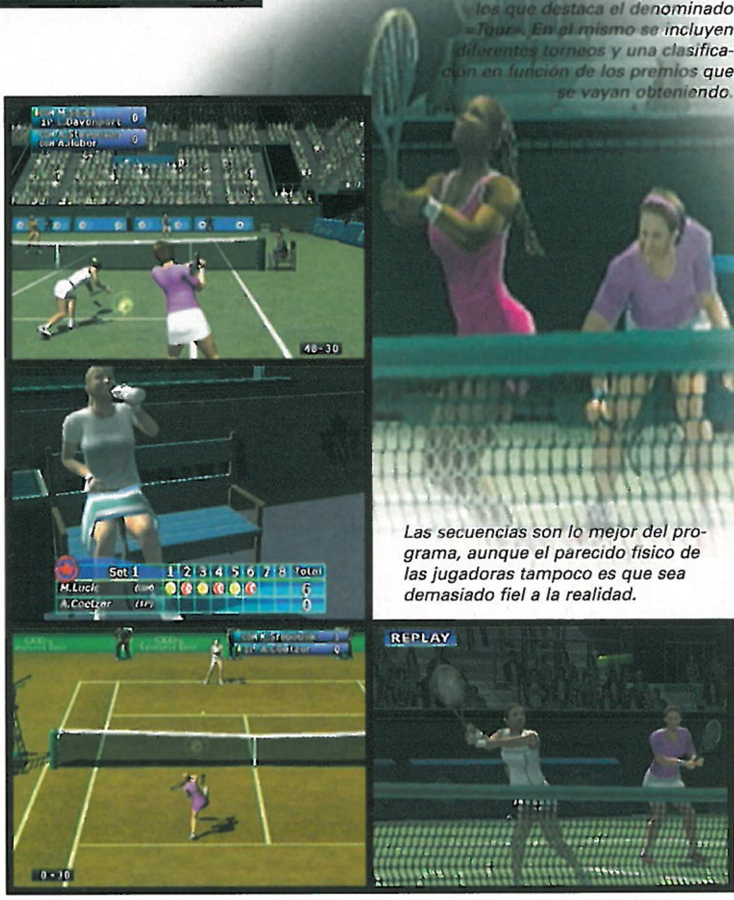
PRO TENIS WTA TOUR



Tras la pobre versión para PS2, Konami vuelve a repetir los mismos errores en la consola de Microsoft.

Tras una larga espera **Konami** lanzó al mercado un simulador de tenis para **PS2**. A pesar de venir avalado por las mejores raquetas del circuito femenino, los problemas de jugabilidad hicieron que el resultado final del compacto fuese bastante pobre. La llegada de la nueva versión, esta vez para **Xbox,** planteaba como incógnita la superación de los defectos de su antecesor. Sin embargo, las deficiencias se mantienen, siendo muy complicado coordinar la situación de las jugadoras con el golpeo correcto de la bola. La sensación transmitida está muy lejos de la suavidad y espontaneidad con la que se desarrollan los grandes programas del género. Gráficamente la nitidez en las imágenes está bastante más mejorada con respecto a la entrega para **PS2**, aunque el resultado tampoco es para tirar cohetes. Al tradicional plano general se une una vistosa perspectiva real con un plano americano. Esta última, aunque resulta bastante espectacular, hace complicadísimo seguir el juego, sobre todo en los partidos de dobles. Las repeticiones automáticas son breves, tan sólo incluyen dos golpes, siendo los primeros planos las imágenes más destacadas. Las opciones tampoco colaboran demasiado en un flojo programa cuyo único punto positivo es ser el primer título de tenis para la consola de **Microsoft**. ➡ CHIP & CE

El programa no transmite en casi ningún momento la sensación de un partido de tenis



Incluye tres modos de juego entre los que destaca el denominado «Tour». En el mismo se incluyen diferentes torneos y una clasificación en función de los premios que se vayan obteniendo.

Las secuencias son lo mejor del programa, aunque el parecido físico de las jugadoras tampoco es que sea demasiado fiel a la realidad.

Jugadoras

Destaca la presencia de 20 de las mejores raquetas de la WTA. Entre ellas mencionar a **Arancha**, **Seles**, **Hingis**, **Davenport** o **Serena Williams**.



Género > Deportivo · Formato > DVD-ROM · Compañía > Konami · Programador > LCE · Jugadores > 1-4 · Competiciones > 3 · Niveles de Dificultad > 3 · Texto/Doblaje > Inglés/Inglés · Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,0	8,4	7,0	7,0
Los primeros planos son lo mejor en este apartado gráfico. En términos generales, gráficamente supera al de la versión para **PlayStation 2**, aunque el resultado global tampoco es demasiado espectacular.	Los gritos de ánimo del público, personalizados para cada una de las tenistas, son similares a los que se producen en cualquier pista de la WTA. La música se limita a acompañar sin pena ni gloria.	El programa tiene los mismos problemas de jugabilidad que tenía la versión para **PlayStation2**. Devolver un golpe es todo un reto y colocar una bola en el lugar deseado es casi una odisea.	La escasa jugabilidad no invita a gastar mucho tiempo en mejorar el juego. Si a ello le unimos la escasez en las opciones y en las competiciones, obtenemos un pobre resultado.

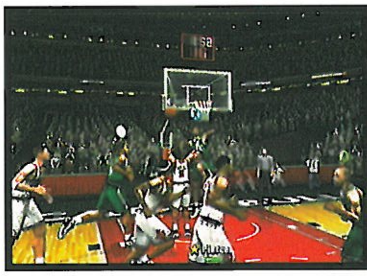
XBOX

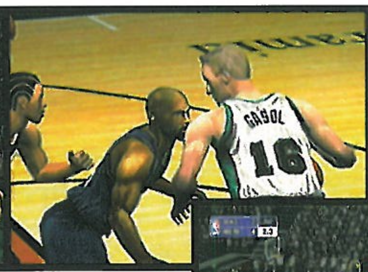
7,2 GLOBAL

NBA INSIDE DRIVE 2002

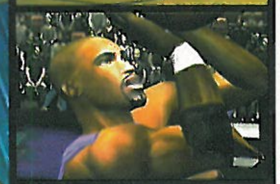
El **espectacular** Vince Carter es la estrella invitada en el primer **simulador** de **baloncesto** creado en exclusiva para Xbox.

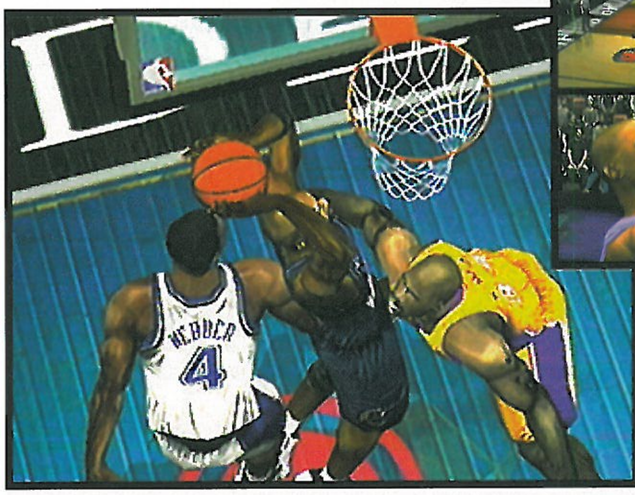
Hasta ahora los lanzamientos deportivos para la consola de **Microsoft** eran, en su mayoría, conversiones de programas creados para **PS2** con algunas modificaciones. Sin embargo, con ***NBA Inside Drive 2002*** se produce el lanzamiento del primer simulador deportivo creado de forma expresa y exclusiva para la consola de **Microsoft**. Para ello, han contado con la experiencia programadora de **High Voltage** (creadora de diversos títulos de *wrestling*) y con el tirón publicitario del alero de los *Raptors*, **Vince Carter**, que ha participado en las sesiones de *motion capture*. Sobre la cancha, el programa es bastante convencional. De todas formas puede destacarse el pase interior bombeado (mediante el *stick* analógico derecho), los movimientos especiales (*fintas*), así como los diferentes símbolos para identificar las cualidades y el estado físico de los jugadores. Para hacer el juego aún más real, se han incorporado dos sistemas de tiro. Así pues, en el sencillo la efectividad sólo depende de las cualidades del jugador, mientras que en el normal también depende del tiempo de pulsación del botón. Y, sin duda, se echan en falta más opciones, como un Editor, así como la posibilidad de actualización de las plantillas. **CHIP & CE**





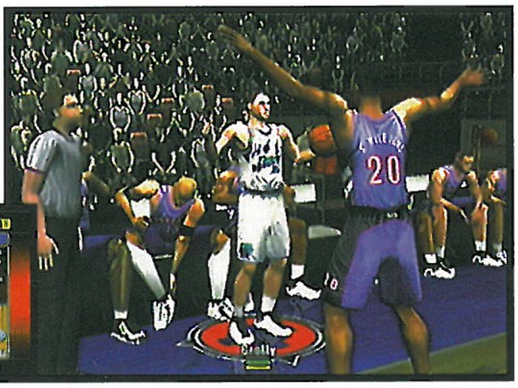






***Vince Carter**, uno de los más espectaculares de la NBA, ha participado activamente en las sesiones de captura de movimientos.*

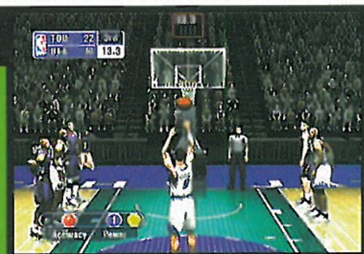
Como manager hay que decidir los traspasos y las incorporaciones a través de draft. Como entrenador se pueden determinar las jugadas a realizar en tiempo real, sin necesidad de paralizar el partido.





Tiros Libres

En estos lanzamientos hay que parar un indicador móvil en dos puntos diferentes. La dificultad depende del porcentaje del jugador en el tiro libre.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Microsoft Programador > High Voltage Jugadores > 1-4
Competiciones > 2 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Disco Duro (54 Bloques)

GRÁFICOS 8,6
La reproducción de los movimientos está muy lograda. Sin embargo, se echan en falta más secuencias de animación y más fidelidad a la hora de reproducir a algunos jugadores (**Gasol** por ejemplo).

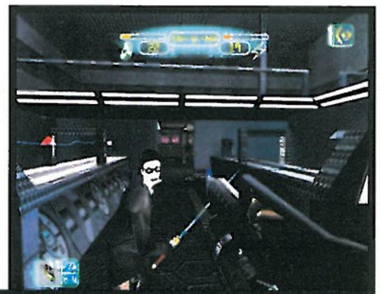
MÚSICA / FX 8,4
Tres comentaristas (**Kevin Calabro**, **Marques Jonson** y **Akemi Takei**), siempre en inglés, amenizan los partidos. La música se aleja un poco del habitual *Hip Hop* de los juegos basados en el baloncesto.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque los controles básicos son muy convencionales, el programa presenta interesantes detalles en los modos de juego más avanzados. Las plantillas pertenecen a la temporada 2001-2002.

DURACIÓN 8,6
Dominar todos los movimientos especiales del juego no es una tarea sencilla. De todas formas, se echan en falta más opciones que podrían alargar un poco más la vida del juego.

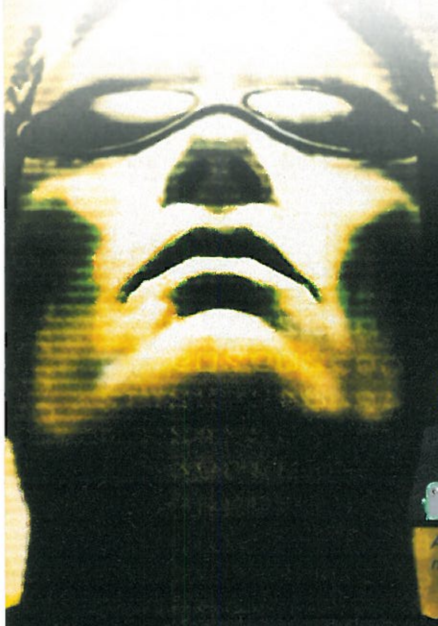
XBOX **8,7** GLOBAL

DEUS EX



Si algo queda claro tras jugar a Deus Ex es que, cuando un juego es bueno por origen, es muy difícil arruinarlo por mediocre que sea la conversión.







A lo largo de las misiones encontraremos un gran número de fuerzas aliadas, locales o de la UNATCO.

Deus Ex nos pone en la piel de **J.C. Denton**, un agente recién llegado a las fuerzas de la UNATCO, un organismo de pacificación de las Naciones Unidas. Una conspiración de dimensiones mundiales se cierne sobre la población, que vive amenazada por una nueva epidemia llamada la «Muerte Gris». Lo que en principio parecía una misión rutinaria para **J.C.** se irá convirtiendo en una lucha desesperada para salvar el mundo a medida que avance el argumento. Aunque por el aspecto de las pantallas pueda parecer un *shooter* más, lo cierto es que ***Deus Ex*** no se centra en la acción. Lo más importante para sobrevivir es pasar desapercibido ante los enemigos y planificar una estrategia efectiva. Las posibilidades de interacción con el entorno son infinitas, ofreciendo cada nivel bastantes opciones para ser completado. Además de esta parte aventurera, ***Deus Ex*** también tiene cierto contenido de rol, pues nuestro personaje irá evolucionando a través de puntos de experiencia que ganaremos al cumplir determinados requisitos. Dado que no hay nada parecido en el catálogo de **PS2**, es altamente recomendable. **DANI3PO**

Herramientas

El inventario de **J.C. Denton**, protagonista del juego, es uno de los mas completos que hemos visto en un juego de estas características. Casi cualquier objeto del escenario es susceptible de ser agregado a él, desde una botella de cerveza a un lanzacohetes. Además, podremos forzar puertas o *hackear* sistemas informáticos de seguridad.





Género > Shooter 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Ion Storm Jugadores > 1
Fases > 12 Misiones Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (600 KB)

GRÁFICOS 8,0
Cumplen bien su función, pero no son en absoluto espectaculares. Demasiado oscuros. Además, el motor 3D se ralentiza en ocasiones. Sin duda, se trata del aspecto menos conseguido de esta conversión.

MÚSICA / FX 8,2
Destaca la pieza musical que suena durante la *intro* y la presentación. Durante el transcurso del juego es meramente ambiental. En cuanto a los efectos de sonido, son bastante realistas y variados.

JUGABILIDAD 9,1
Lo más importante es el control, pues ha sido bien adaptado al mando del control de PS2. El estilo de juego es complicado al principio, pero si le das una oportunidad te enganchará irremisiblemente.

DURACIÓN 9,2
El hecho de que el avance por cada una de las misiones sea bastante lento hace que tengas juego para rato. Además, hay decenas de caminos diferentes para completar el juego. No se te hará corto.

PS2
GLOBAL 8,9





XBOX PLAYSTATION 2

TETRIS WORLDS

Renueva o **caduca**. THQ da vida con **éxito** a un nuevo Tetris en **Xbox** y **ejecuta** al legendario puzzle de los 80 en **PS2**.

Lo que podía ser un triste juego para el catálogo de **PS2**, en **Xbox** se convierte en una buena opción para aquellos que gusten de los clásicos *puzzles*. Ambas versiones de ***Tetris Worlds*** poseen la originalidad de incluir 5 nuevos tipos de *Tetris* en un modo Historia y la posibilidad de participar hasta cuatro usuarios en el modo *Arcade*. Y, por supuesto, a un título de estas características no se le podía exigir otra cosa que al menos fuese vistoso. Pues bien, todo lo que tiene la edición de **Xbox**, la de **PS2** carece. Una agradable *intro*, un diseño de personajes alegre, buenos efectos gráficos y unos escenarios que evolucionan orgánicamente al ir superando los niveles (un total de 15 niveles por mundo). El único pero de la versión de la consola de **Microsoft** es el impreciso control de las piezas. Sin duda, la combinación perfecta de *Tetris* sería el juego de **Xbox** con el mando de **PS2**. **ANNA**

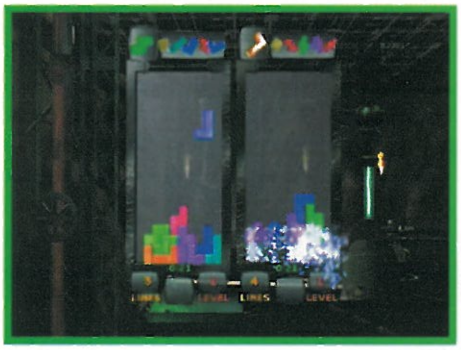


*En **Xbox** la originalidad arropa todos los aspectos visuales que puede haber en un Tetris, desde el modo de eliminar una línea hasta la forma de cambiar de nivel.*



*Un abismo de diferencias gráficas entre ambas versiones: **Xbox** sorprende y **PS2** decepciona.*





Lo mejor de un Tetris sigue siendo la posibilidad de acribillar a combos al rival más débil

MODO MULTIPLAYER



STICKY TETRIS



HOT-LINE TETRIS



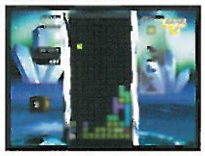
SQUARE TETRIS



CASCADE TETRIS



FUSION TETRIS



Género > Puzzle Formato > CD-ROM Compañía > THQ Programador > PS2: Blue Planet Soft. / Xbox: Radical Jugadores > 1-4 Modos de Juego > 2 Escenarios > 6 Texto/Doblaje > Inglés/ Inglés Grabar Partida > Según Consola

	GRAFICOS	MUSICA/FX	DURACION	JUGABILIDAD	GLOBAL
XBOX	8,0	7,2	7,5	6,9	7,5
PS2	5,3	6,8	7,5	7,0	6,8
	Escenarios pobres, estáticos y nada coloristas para la versión de **PS2**. Sin embargo, todos los «esfuerzos» de **THQ** parecen recaer sólo en la edición de **Xbox**, pues posee increíbles y detallados efectos visuales.	Según gustos. Aquellos que disfruten de la música *Chill Out* se decantarán por la de **PS2** y los que prefieran algo más «duro» por la de **Xbox**. Aunque para un *Tetris* siempre es más aconsejable una BSO enérgica.	Otra cosa no tendrá, pero este *Tetris* augura muchas horas de juego en ambas versiones: un total de seis modos (cada uno con 15 niveles) y con opción multijugador.	Muchos modos de juego que poco se parecen al original *Tetris*. Tardaremos un tiempo en averiguar cómo y porqué se eliminan las dichosas líneas. El control de las piezas es algo impreciso en la de **Xbox**.	

MEJOR VERSION

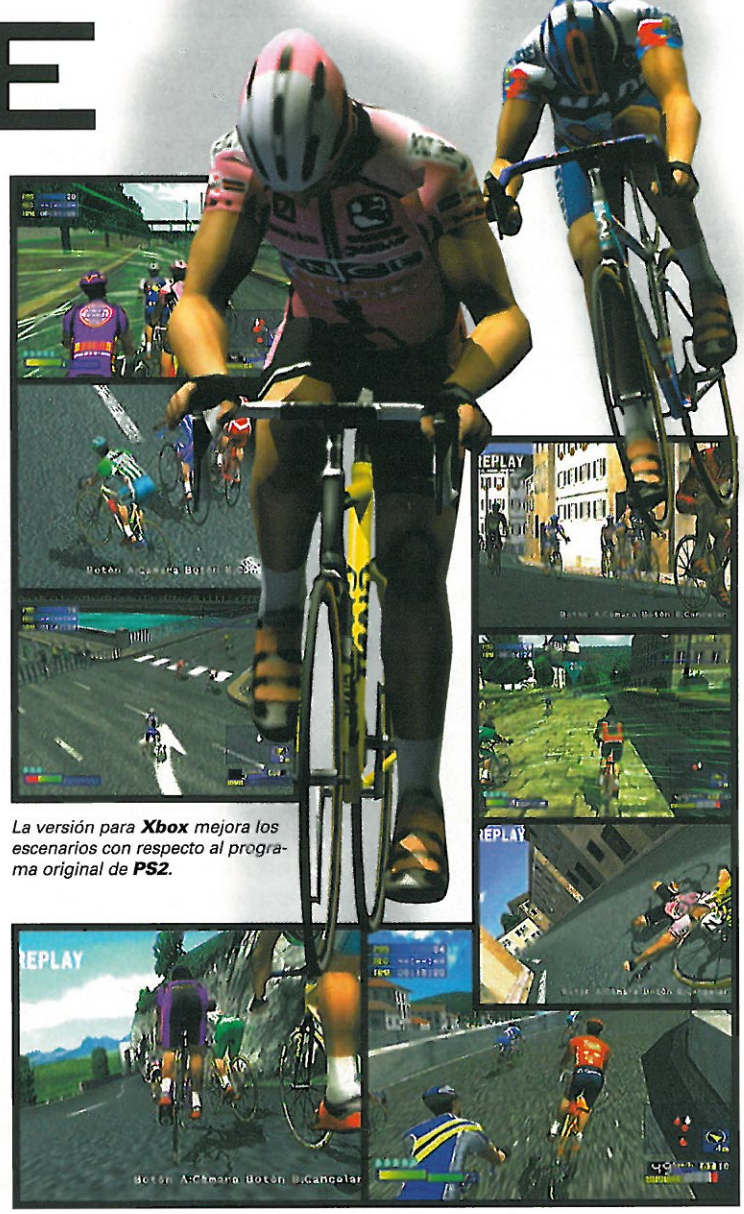
Gráficamente la versión de **Xbox** es la más cuidada, ya que renueva las posibilidades de un *Tetris*.

a fondo XBOX

LE TOUR DE FRANCE

El Tour de Francia llega a Xbox mejorando los escenarios de la versión recientemente aparecida para PS2.

Hace muy poco **Konami** presentó un programa de ciclismo en carretera para **PS2**, con el que rompió una sequía en este género de casi dos décadas. Ahora, la compañía nipona versiona el citado juego para **Xbox** añadiendo algunas modificaciones en el apartado gráfico. Así, se han mejorado los elementos que rodean las carreteras, incluyendo localizaciones más realistas. De esta forma se elimina uno de los defectos del programa para la consola de **Sony**, aunque el público que se encuentra en los alrededores de las carreteras tampoco está demasiado logrado. En el desarrollo de las carreras se mantiene la mecánica original, en la que sólo se disputa la última parte de cada etapa, remontando posiciones en un pelotón dividido. El manejo de los ciclistas requiere una mezcla de dosificación y control de la dirección, jugando la estrategia un papel fundamental. Destaca la presencia de equipos y de algunos corredores reales, así como de la etapa final que transcurre en **París**. En conjunto, el programa, además de original, resulta entretenido ofreciendo un género que puede dar muchas alegrías a Konami. ➾ CHIP & CE



*La versión para **Xbox** mejora los escenarios con respecto al programa original de **PS2**.*

Licencia

La licencia de la ronda gala se deja notar en la inclusión de equipos reales (entre *Ibanesto.com*, *Kelme Costa Blanca*, *Euskatel-Euskadi* y *ONCE-Eroski*). El propio *Tour* aparece recogido en cinco etapas como final de temporada.



Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami Jugadores > 1-2 Competiciones > 4 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Disco Duro

GRÁFICOS 8,6
La versión de **Xbox** mejora bastante el apartado gráfico de su antecesor en **PlayStation 2** incluyendo escenarios mucho más ricos y detallados.

MÚSICA / FX 8,4
Poco que destacar en el apartado sonoro. La música es una mera comparsa y en el sonido no hay ningún tipo de comentarios.

JUGABILIDAD 8,9
El sistema de control de los ciclistas requiere una mezcla de control de la bicicleta y dosificación de esfuerzos. Sin duda, las pruebas en ***Le Tour de France*** son bastante variadas.

DURACIÓN 9,0
Para conseguir llegar en las primeras posiciones de las pruebas es necesario someterse a muchos entrenamientos y, por tanto, ésto obliga a realizar largas temporadas.

XBOX **8,8** GLOBAL

PENNY RACERS

Sin llamar apenas la atención, de un modo casi **desapercibido**, llega por fin a España y de la mano de Virgin el último título de una **saga** que hizo y hará disfrutar a un tipo de **público** muy determinado.







Tras numerosas entregas para otras tantas consolas, la saga de los coches en miniatura aterriza en **PS2**. Y su estreno en la consola de **Sony** no podía haber sido más acertado, ya que este título recoge lo mejor de las entregas anteriores para crear un juego redondo (siempre dentro de las limitaciones de esta serie, claro). Lo más sencillo a la hora de describirlo sería hablar de un *Gran Turismo* con menos pretensiones. Gráficamente está a años luz, por supuesto, aunque esta saga nunca se ha caracterizado por su brillantez en este apartado. Cumple sin más. Es en las posibilidades de diversión donde alcanza las cotas más altas. Los vehículos son muy manejables, hay decenas de posibilidades de personalización y otras tantas competiciones. Los secretos también están presentes y pasarán muchas horas antes de que consigáis obtenerlos todos. Tan sólo se echa en falta un modo para dos jugadores más trabajado. Por último, destacar que su precio es bastante inferior a la media. **DANI3PO**







Vámonos de tiendas

Como buen clon de *Gran Turismo*, en ***Penny Racers*** nos recompensarán con créditos que podremos gastar en alguna de las muchas tiendas que aparecerán.







El modo para dos jugadores cuenta con una distancia de visión bastante escasa. Muy mal aprovechado.







Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Interactive Programador > Midas Jugadores > 1-2 Competiciones > + 20 Niveles de Dificultad > 5 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (50 KB)

GRÁFICOS 8,0
Resultones, llamativos y se mueven bien. No pretenden revolucionar el mercado. El diseño de los coches es muy original, con versiones mini de grandes clásicos de la automoción de todos los tiempos.

MÚSICA / FX 6,8
Sin duda el aspecto más flojo de todo el programa. Por poner un ejemplo, citar la «machacona» melodía que nos acompaña durante nuestro periplo por los menús. El sonido del motor no está muy logrado.

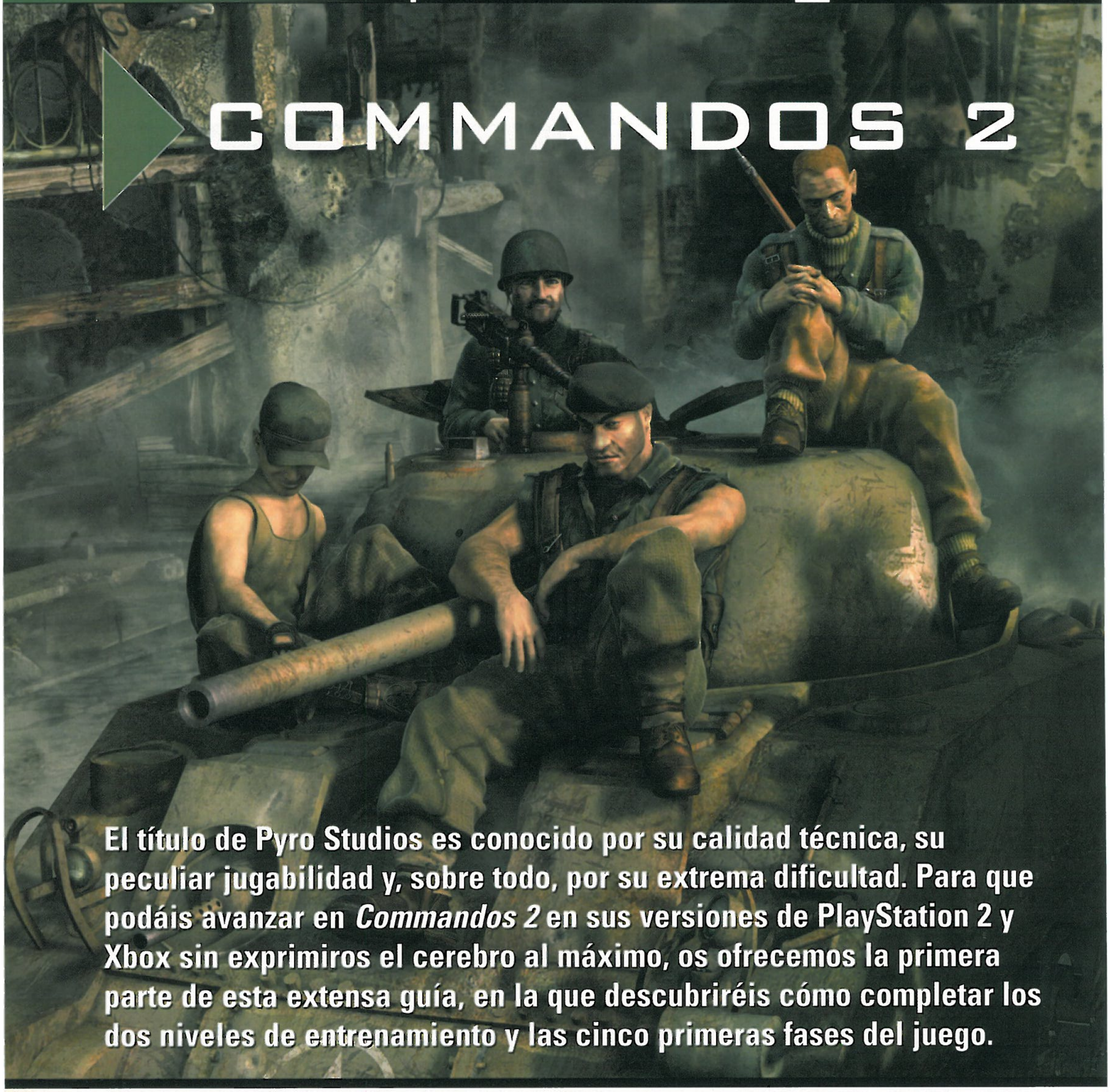
JUGABILIDAD 8,5
Además de la facilidad del control, el hecho de poder personalizar los vehículos y ser testigos de su evolución carrera tras carrera engancha a cualquiera. Es demasiado complicado recuperar posiciones.

DURACIÓN 9,1
Prácticamente infinita. Las posibilidades de juego que se nos presentan en un primer momento son sólo la punta del iceberg de lo que vendrá después. Te hartarás de jugar mucho antes de completarlo al 100%.

XBOX

8,4 GLOBAL

COMMANDOS 2



El título de Pyro Studios es conocido por su calidad técnica, su peculiar jugabilidad y, sobre todo, por su extrema dificultad. Para que podáis avanzar en *Commandos 2* en sus versiones de PlayStation 2 y Xbox sin exprimiros el cerebro al máximo, os ofrecemos la primera parte de esta extensa guía, en la que descubriréis cómo completar los dos niveles de entrenamiento y las cinco primeras fases del juego.



65 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO 1

Selecciona al zapador, agáchate y realiza un disparo para llamar la atención de los enemigos. Cuando acudan los alemanes, cárgate a cuantos se presenten, podrás con ellos, aunque no podrás evitar que te hieran **(E1-01)**. Registra a los cadáveres en busca de armas y demás cosas útiles.

Ahora repta por el centro de la carretera con el ratero **James**. Tranquilo, no te descubrirán. Bordea el puesto de vigilancia donde se encuentra la caja metálica, sustrae los contenidos de ésta y elimina al vigilante de un disparo **(E1-02)**. Armarás un revuelo, pero si tras disparar te ocultas en el interior del puesto de vigilancia, los soldados que vengan a investigar se irán con las manos vacías. Cuando las cosas se calmen, vuelve reptando hasta las alambradas para cortarlas por el centro **(E1-03)** y llevarle al zapador las 2 granadas con las que podrá eliminar al grupo del oficial, al igual que al soldado solitario que disfruta de su cigarrillo.**(E1-04)**

MISIÓN DE ENTRENAMIENTO 2

Coge al Boina Verde, ponle de pie y corre hasta el soldado más cercano, que se encuentra en el primer árbol. Cuando el soldado que se encuentra por encima de él no le vigile **(E2-01)**, acuchíllale y llévatelo para después robarle todas sus pertenencias.

Disfrázate con el uniforme robado y acércate, cuchillo en mano, al soldado que estaba por encima del alemán que has eliminado y acaba con él sin miedo. El oficial del fondo sospechará y se te acercará, momento en el cual le dispararás con el fusil. Estate alerta, pues el soldado que se encuentra debajo de ti en una barricada podría haberte oído. En cuyo caso, también le eliminarás de un disparo. Ahora registra a los soldados y llévate cuanto puedas. Levanta a tus hombres y llévales al extremo Este **(E2-02)** y ocultándolos bajo los árboles. Repta con **Jack**, el Boina Verde, hasta debajo de las escaleras que lleva al escenario de la batalla. Cuerpo a tierra, espera a que uno de los soldados baje las escalera. Mientras observa escaleras arriba, acércate con el cuchillo, elimínalo **(E2-03)** y arrástralo hasta un lugar seguro para registrarle. A continuación, coge al conductor y arrástrale hasta debajo de la caseta de la radio. Cuando el oficial se acerque a la posición de uno de los dos soldados, apostados en la caseta, lánzale un cóctel *molotov* **(E2-04)**. Con suerte, lograrás eliminar a los dos. El soldado que custodia la escalera, es presa fácil. Coge al mismo conductor y dispárale con la pistola.

Abusaremos un poco mas de Samuel, el conductor, utilizándole para eliminar a los 3 soldados que asedian a nuestros colegas de guerra con 3 certeros disparos del fusil **(E2-05)**.

A estas alturas, cualquiera de los tres comandos dispondrán de un uniforme para disfrazarse, así que elegiremos al hombre que disponga de un subfusil para acercarnos a la casa de la radio y eliminar a los dos soldados que escudriñarán la casa, y a los tres soldados apostados al Este de la casa **(E2-06)**. Pero cuidado ya que hay un hombre apenas visible a un lado oculto de la casa **(E2-07)** y también con los hombres que se encuentran en el interior de la caseta **(E2-08)**. Registra sigilosamente a todos los hombres, cosa posible gracias a que las vistas de los enemigos entán entretenidas en nuestros colegas combatientes. Entre sus pertenencias encontraremos, entre otras cosas, munición de fulsil y granadas. Las granadas serán utilizadas por el zapador para reventar el interior de la casa y el fusil para que el conductor elimine al hombre semioculto. Así tendremos despejado el mapa para entrar a la caseta. Ahora, comunícate con tus superiores.

Para superar la gran invasión de tus enemigos deberás hacerte con las minas antitanque y la bomba remota, que encontrarás dentro de la caseta. Coloca las dos minas anticarro en fila india, a lo largo de la carretera en su inicio, y la bomba remota en último lugar **(E2-09)**. Así destruirás el tanque. Coloca al conductor junto a los soldados aliados tras el muro, en posición de cuerpo a tierra, y con el cóctel *molotov* en mano. Y al Boina Verde, junto al comienzo de la caseta con el rifle, para dar cobertura al zapador, quien se deberá colgar al lado opuesto del Boina Verde, junto a la casa, con las granadas en mano **(E2-10)**.

Cuando comience la invasión, utiliza al conductor para lanzar los cócteles, intentando alcanzar a los soldados que se encuentren cerca.

Seguidamente escoge al zapador **(E2-11)** para lanzar las



S U P E R G U Í





granadas con el mismo fin. El Boina Verde deberá estar apostado con el rifle para evitar tener que manejarle manualmente.

MISIÓN 1:

Ésta es nuestra primera misión, así que hagámoslo bien.
Salta de la barca y ve a las escaleras **(M1-01)**. Sube las escaleras y sal del agua.
Arrástrate pegado al edificio que tienes a la izquierda hasta que llegues a su puerta **(M1-02)**. Entra sin miedo, pues el guardián está en un pasillo contiguo y no te ve. Habla con tu nuevo aliado y consigue la información necesaria. Sal por donde entraste y repta hasta colocarte en la esquina del edificio **(M1-03)**, detrás de los dos marineros alemanes charlatanes. Por la puerta que se halla en la misma posición podrán acceder sin encontrar resistencia. En su interior te espera **Natasha**. Para llegar hasta ella, utiliza el paquete de cigarrillos que tienes para distraer al soldado y así pasar corriendo al departamento donde deberás darte de mamporrazos con un civil alemán **(M1-04)**. Noquéale y entra a la habitación de **Natasha** sin olvidarte de cerrar la puerta.
Tras una útil conversación y miles de intentos para descubrir la opción que deje «ligera de ropa» a nuestra nueva amiga (no sigáis porque no existe tal opción), abandonaremos su habitación, no sin antes haber cogido de su armario todo lo útil que nos parezca. Con la ayuda de **Natasha** y su inseparable pintalabios, alejaremos la vista del aleman de la ruta de nuestro conductor, para que éste pueda noquear al soldado alemán, coja los narcóticos e investigue la sala **(M1-05)**.
Antes de que se despierte el soldado atontado, dirígete a la puerta por donde entraste y sal reptando. Ahora es el turno de **Natasha**, quien con su uniforme y encanto no tendrá problemas para salir. Una vez fuera, lleva al conductor hasta las cajas situadas en la posición **(M1-06)** y desde allí a la posición **(M1-07)** reptando pegado a la parte oculta del edificio A-1. Y del mismo modo lleva a **Natasha** frente a **Paul**. No intentes pasar desapercibido frente al oficial alemán y los dos soldados, pues el encanto de **Natasha** no cuela. Ahora es hora de poner a trabajar a **Natasha**. Ponla en pie y distrae a los soldados que custodian la valla electrificada para que **Paul** le golpee por detrás **(M1-08)**.
Después, ambos personajes se refugiarán en la oscuridad de la posición **(M1-09)**.
Para que **Paul** pueda llegar a un lado de la cantina sin problemas **(M1-10)**, escoge de nuevo a **Natasha** para distraer con su belleza al guardia con linterna que custodia la caseta del General.
Ahora **Natasha** deberá introducirse en la cantina con el narcótico para mezclarlo en la botella de vino que se encuentra en el interior de una caja **(M1-11)**. De tal modo que **Paul** podrá introducirse en el «Castillo de los bellos durmientes» y buscar la llave que permita el acceso a la caseta del General. Una vez que se haya conseguido la llave, dirige a **Paul** a la caseta del General. Una vez dentro, agazápate en el extremo derecho del pasillo, donde no serás visible **(M1-12)**. **Natasha** entrará en el barracón, sin miedo a ser descubierta, para realizar la llamada que hará salir al General de su despacho. Cuando éste salga, **Paul** entrará, golpeará a su ayudante y robará el preciado botín: la máquina descifradora.
Natasha debe realizar la importante tarea de llamar por radio. Así pues, tranquilamente pasa a la sala de radio y realiza la llamada **(M1-13)**.
Por último, **Natasha** deberá entrar en el edificio 6 para distraer al soldado que custodia el pasillo principal. De este modo, permitirá que nuestro ratero entre a la habitación.

MISIÓN 2:

Coge a **James**, el escuálido lanchero, ponle el traje de buceo y sumérgete en el agua para eliminar las minas submarinas. Seguidamente nada hasta alcanzar la pequeña costa situada en el extremo Este y con su certero lanzamiento de cuchillo, elimina al soldado que vigila en el espigón situado a la izquierda **(M2-01)**. Coge su fusil, pues te será de gran utilidad. Ahora vuelve al agua y nada hasta el otro extremo del mar con cuidado de hacerlo fuera de la línea que marcan las minas submarinas, ya que en la posición **(M2-02)** hay un francotirador alemán al acecho. Llegarás a otra playa con un faro **(M2-03)**. **James**, como todo buen comando, dispone de una cuerda con un gancho con la que trepará por un lado del faro. Después, elimina al soldado nazi y a su compañero del faro que bajará para echarle una mano **(M2-04)**. Tras eliminar a ambos, sube corriendo al faro y agáchate, ya que vendrán más alemanes en tu búsqueda **(M2-05)**. Una vez se hayan ido, entra al faro y, con pistola en mano, elimina a los nazis que se encuentren en su interior. Podrás encontrar un subfusil y un traje de marinero. Ahora dirige al lanchero a la primera playa, seguido del resto del comando. A continuación, le toca actuar al zapador. Corta los alambres y desactiva las minas tras los mismos **(M2-06)**. Es una jornada dura para el lanchero que una vez más entrará en acción. Con el lanzamiento de su cuchillo, elimina al oficial que se encuentra en la posición **(M2-07)**. Su cadáver será avistado por un alemán al que deberás golpear y acuchillar después. Ocúltalos y regístralos a fondo. Una vez obtenido el uniforme del oficial, el espía deberá disfrazarse con él y dirigirse a la sala de radio situado en la posición **(M2-08)**. Desde allí llama a **Jack**. Procura ser sigiloso y rápido a la vez.
El Boina Verde debe aterrizar en el lugar donde se encuentran el resto de sus compañeros **(M2-09)**.
Es hora de despertar a nuestro querido y cauto amigo el ratero, pues haciendo uso de su fiel amigo **Whisky (M2-10)** deberá entregar el salvoconducto al espía, quien tendrá que hacerse con el camión que se halla cerca de sus compañeros y aparcarlo cerca de ellos para transportarlos al otro extremo del mapa **(M2-11)**.
Al llegar a la puerta vallada un oficial alemán hablará con nuestro camaleónico amigo **Rene**, el espía, y os dejara pasar gracias al salvoconducto **(M2-12)**.
Es la hora de la reunión familiar. Coge al ratero y súbelo al camión.
Deberás maniobrar hasta aparcar el camión en la zona **(M2-13)**, por cuyas escalerillas **Jack** deberá ascender hasta el tejado del gran silo de submarinos. Una vez arriba elimina lo más sigilosamente posible a los guardias alemanes. El sigilo no siempre es posible, en cuyo caso guarda la calma y elimina uno a uno a tus enemigos, quienes sólo podrán acceder a ti a través de la escalerilla. Mucho ojo con los



6 5

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

francotiradores del tejado, no dejes ni a uno. ¡Ah!, y no se te olvide coger las llaves de la prisión tras eliminar al carcelero. Cuando **Jack**, el Boina Verde, haya acabado su trabajo, condúcele a su nuevo destino: el interior del silo de submarinos. Para ello, sitúa la camioneta en frente de la puerta del acceso al silo.

Ocultos por el camión, **Jack** y el lanchero **James** deben entrar al silo. Una vez dentro, burlar a la vigilancia de los soldados alemanes. Y si te descubren, tranquilo, serás capaz de resistir y eliminarlos.

Ha llegado la hora de la verdad. Hay que liberar a los tripulantes aliados situados en esta celda **(M2-14)**. Utiliza al lanchero para que cubra la espalda de **Jack** mientras éste los libera e intercambia información.

De momento déjales descansar en su celda, eso sí, ya libres, para que el comando pueda preparar la huida.

Jack y **James**, deberán dirigirse al edificio **(M2-15)**, donde encontrarán al capitán del submarino. Pero el camino no está despejado del todo, por lo que deberán hacer frente a unos nazis con muy mala leche. Una vez dentro del edificio 0, sube al piso de arriba donde encontrarás al capitán en una sala de control. Charla con él y coge los códigos de la máquina Enigma. Después, acciona la palanca y dará paso libre al submarino abriendo la puerta del hangar 3.

Tras convencer al capitán de que debe ocultarse por un rato, comienza la hora de la bestia. Suéltate y libera tu imaginación para limpiar de nazis el interior del lugar. No debe quedar ningún enemigo en pie. Revisa cada despacho, registra cada cajón y consigue tus merecidos botines. Una vez limpio el silo, escoge al Boina Verde para que limpie el interior del submarino de «ratas», y podrás rescatar y conducir al submarino a todos los rehenes liberados **(M2-16)**. Sube de nuevo a todo el comando a la camioneta y dirígete a los depositos de combustible 0.

De nuevo **Jack** debe prestar sus mortales servicios, eliminando a todos los soldados que se encuentren en la plataforma de combustible. Seguidamente, dirígele al edificio **(M2-17)** para que consiga a nuestro zapador las cargas explosivas necesarias para volar los tanques de combustible.

Para cuando **Thomas**, nuestro zapador, haya colocado las cargas, **Jack** deberá hallarse en el camión y **Thomas** deberá hacer lo propio para llegar a tiempo a la camioneta, antes de acabar chamuscado.

Y siguen los fuegos artificiales. Encamina ahora la camioneta a la zona **(M2-18)**, suelta a la bestia de **Jack** para dejarle el camino libre al zapador y agilízale el trabajo entregándole las cargas explosivas. Éstas se encuentran en el interior de la muralla. **Jack** limpiará los pasillos para que **Paul** abra la caja que se encuentra en la torre de vigilancia y coja los explosivos temporizados. Si quieres una ayudita extra, busca entre las cajas interiores de la muralla y te hará con una *bazooka*. Ambos comandos regresarán al camión y dará el relevo a **Thomas**, quien colocará las cargas en los antiaéreos, después de Jack haya despejado la zona. Dale caña al zapador si no quieres que vuele junto a los antiaéreos.

Para cuando se produzca la explosión, el comando debería estar en camino al muelle en la camioneta. Dales rienda suleta al Boina Verde y al zapador para que con sus armas ligeras y pesadas despejen toda la zona de los malditos nazis. Si tus hombres están heridos, en la caseta del muelle encontrarás botiquines acompañados de soldados alemanes.

Thomas deberá hacerse con la plataforma del último antiaéreo y hacerlo volar por los aires.

El último «petardo» será empleado para volar el almacén de reparación de torpedos situado en el interior del edificio **(M2-19)**. Así pues, después de volar el almacén, abandona el lugar y dirige al camion al silo de submarinos y embarca a tus hombres al submarino.

MISIÓN 3

Parece que en vuestra última misión habéis «enojado» bastante a los alemanes, pues han mandado a un destructor para cazaros. Nuestro amigo el lanchero es el único que no ha sido apresado. Por tanto, será con él con quien comiences la tercera misión.

Elimina al guardia con su cuchillo y recoge el *anorak* de la caja. Si eres rápido, serás capaz de eliminar a los dos soldados con el cuchillo sin que les de tiempo a darse la vuelta. Busca y recoge todo lo que encuentres en los armarios.

Es hora de salir del submarino. No salgas a lo loco, pues hay tres guardias alemanes. Pero no te preocupes ya que, cuando te den la espalda para darse un paseo hasta el otro ▶



superguí





extremo de la borda del submarino, podrás salir, ponerte el traje de buceo y lanzarte al mar sin problemas, tras sacudir al soldado que custodia el puente de descenso **(M3-01)**. Nada hasta el otro extremo del submarino. Con tanto frío no es de extrañar que los elefantes con los que te encontrarás tengan muy mala leche, así que dales una lección con el arpón. Cuando emerjas el bloque de hielo, elimina al soldado apostado allí, tíralo al mar y ponte el *anorak* de esquimal **(M3-02)**.

A continuación, haz una visita al zapador, que está encerrado en la tienda situada al lado del extremo del submarino en el que te hallas **(M3-03)**. Para ello, repta y elimina al guardia que vigila la tienda y se encuentra en la esquina del caserón.

Cuando hables con **Thomas** conocerás tu proximo objetivo: liberar a **Jack**. Tras aconsejar al zapador que se oculte en la tienda, ve a la caseta en la que está recluido **Jack (M3-04)**. En dicha trayectoria se cruzarán multitud de soldados alemanes. No deben descubrir al lanchero, pues en caso contrario lo pasarás mal.

Acércate a todo objeto que encuentres para buscar su sombra, ya que de este modo no serás descubierto. Para poder acceder a la caseta, debes eliminar a los dos alemanes que conversan detrás de la casa. Es tarea fácil, ya que los disparos del fusil no serán oídos por los demás soldados. El oficial posee las llaves de la caseta donde se encuentra **Jack**, así pues regístrale a fondo antes de entrar.

Aprovechando que está de espaldas, entra y elimínalo con el cuchillo. Repite la operación con los otros dos solados que quedan, tras lo cual podrás liberar a Jack en el piso superior. Ten en cuenta que los *anoraks* y los uniformes alemanes te serán de ayuda en esta misión, por lo que carga con todos los que puedas.

Si te gusta la accion y estás aburrido de tanta sutileza, ahora viene el momento que esperabas. Necesitas despejar lo más posible el exterior para que el zapador pueda reunirse con **Jack** y **James**, y así dirigirse hacia el globo aerostático **(M3-05)**. Para ello, planea una emboscada de cuello de botella. Lo cual consiste en hacer pasar a los enemigos por un paso estrecho en cuyo extremo te situarás para poder eliminarlos cómodamente. Es una táctica útil en situaciones de inferioridad numérica.

Coge al lanchero y colócalo mirando a la puerta de la caseta en posición de apostado.

Ahora, coge al Boina Verde y úsalo como cebo para atraer a los soldados alemanes del exterior, al interior de la caseta. Recuerda que **James** debe portar un arma con cadencia como un subfusil. Registra el montón de cadáveres que se ha formado y aprovisiónate. Después, saca de la caseta a los comandos y despeja el último techo del exterior hasta el globo.

¡Es hora de volar! Monta a **James**, **Jack** y a **Thomas** en el globo,y asciende a máxima altura para que no les detecten. Pasarás a la posición **(M3-06)** cuando el guardia se de la vuelta.

Nada más descender, el Boina Verde y el lanchero deben bajar y eliminar a los soldados alemanes.

Entonces, mientras **Jack** se abre paso hasta las cajas situadas encima del montículo de nieve, **James** debe subirse al globo y elevarlo para no ser detectado.

Desciende a **James**, recoge los explosivos de la caja y a volar de nuevo.

El próximo destino es el interior del destructor. Para ello, accede al puente del mando, la mejor entrada. **James** puede tomar la iniciativa y llegar a la base del puente de mandos, desde donde podrá entrar a la terraza de la torre de mando por una escalera. Ahora, engancha el garfio con cuerda a la azotea de la torre, por donde accederán **Jack** y **Thomas**. Para descender con seguridad, elimina las amenazas utilizando la emboscada de cuello de botella. Pon apostados a **James** y a **Thomas** en dirección a la escotilla, mientras que **Jack** será utilizado de cebo para atraer al exterior a los alemanes que se hallan en el puente de mando. Hay tres objetos de vital importancia que debes recoger: la máquina Enigma, los rodillos y el mensaje en clave.

Ahora es el momento de que **Jack** trabaje duramente, pues debe limpiar el barco de todo soldado y mecánicos nazis antes de que **Thomas** haga su tarea de volar los motores y cañones del destructor.

Ayudado por el lanchero, **Jack** debe rescatar al capitán del submarino situado en el penúltimo piso.

Si te apasiona la acción, te aconsejamos que el Boina Verde elimine a la mayor parte de los soldados que puedas para reducir los enemigos en caso de alarmas.

Ahora dirígete a la última sala a proa del último piso del barco para rescatar a los prisioneros. Deberás eliminar a los nazis que se crucen en tu camino y conseguir la llave de la bodega donde se encuentran tus colegas de batalla.

Reúne a **Thomas** con el resto en la bodega y prepárate para los fuegos artificiales.

Thomas, acompañado del Boina Verde, irá colocando los explosivos. Así pues, en la sala de motores, al otro extremo de la bodega, coloca una bomba remota y sube por cualquiera de las dos escaleras que te conducirán a los motores de dirección de los cañones de popa y proa, donde debes colocar dos explosivos y destruirlos. Bueno, toca retirada y **Jack** y **Rene** lo harán en avión **(M3-07)**, mientras que el resto lo hará en submarino.

A continuación, **Jack** y **Thomas** deberán dirigirse hacia la proa. Para ello, **Jack** tomará la iniciativa eliminando los soldados de la cubierta con sigilo mientras que Thomas, cuerpo a tierra y apuntando con una metralleta al acceso desde la cadena del ancla, le protegerá. Asimismo, **Jack** bajara la cadena y hará de cebo para atraer a los soldados a la cubierta.

Con la ayuda de **Thomas** y sus granadas, y el rifle de **Jack**, es fácil limpiar los alrededores del avión .

Una vez despejado el camino hacia el avión, toca desocupar la zona comprendida entre el submarino y el destructor **(M3-08)**, para lo cual contaremos con **Jack** y el lanchero, y su lanzamiento de cuchillo.

Puedes emplear con éxito la emboscada de cuello de botella en las cabañas y tiendas. **Jack** se encargará de entrar sigilosamente a las cabañas **(M3-09)** para llamar por radio tras matar a los dos soldados que guardan la cabaña.

A continuación, viste adecuadamente a toda la tripulación y comandos y trasládalos del destructor a la cabaña de radio. Cuidado con los soldados alemanes .

Una vez más, **Jack** deberá hacer uso de su puntería eliminando a los nazis que obstruyan el camino desde la cabaña hasta las escalerillas del submarino **(M3-10)**. Envía al Boina Verde al interior del sub-



65 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

marino para dejarlo libre de enemigos. Es una operación divertida, llena de accion y, a estas alturas, pan comido . Un vistazo final y en marcha, ¡zarpamos!

Coge a **Jack** y al espía. **Jack** debe entregar la máquina descifradora, el mensaje cifrado y los cilindros, por lo que ambos se subirán al avion .

Cuando el resto del equipo y tripulación estén dentro del submarino, la misión habrá sido un éxito.

MISIÓN 4

Del ártico, a la exuberancia y exotismo de oriente. En este escenario entra en juego uno de los más útiles y divertidos personajes de manejar: **Francis**, el francotirador, quien deberá eliminar al general japonés. Comienza con **Jack** y encárgarle una operación de limpieza de la orilla que te conducirá al puente **(M4-01)**. Cruza a la otra orilla a través de este puente **(M4-02)** y recuerda ocultar los cadáveres para evitar problemas posteriores. Desde la posición del inicio del puente, con toda la munición recolectada, te será posible hacer frente y vencer a los soldados japoneses. Y no olvides ocultar todos los cuerpos orientales arrojándolos al río.

Es hora de que el nuevo personaje, **Francis**, entre en juego. Facilítale el trabajo al Boina Verde, eliminando el guarda de la entrada al templo **(M4-03)**. Comprobarás que el uso del francotirador es muy gratificante y excitante. A **Jack** no le ha venido mal esta ayudita, pero aún hay mucho trabajo que debe realizar. De momento, limpiar los sectores que rodean al templo budista, en cuyo interior se encuentra el líder espiritual **(M4-04)**. Una vez que te asegures de que la zona del palacete está libre de cualquier mirada enemiga, haz entrar al templo a todo el equipo y charla con el líder espiritual.

Conduce a **Jack** hasta las escaleras y salta al nivel inferior, a uno de cuyos lados hay una escalinata **(M4-05)** por donde acceder al techo **(M4-06)**. Debes entrar, pero antes asegúrate de que es accesible. En el interior hay un japonés que con un rápido movimiento de cuchillo de **Jack** pasará a mejor vida. Al contrario de lo que parece, eliminar a los dos soldados de la habitación siguiente es tarea de niños si utilizamos adecuadamente la *radio-señuelo* y el cuchillo del Boina Verde. Cuando desciendas al sótano, descubriremos una red subterránea que cobija a los *Ghurkas* (nativos) que resisten a la invasión japonesa. Éstos necesitan armas para hacer frente a los japoneses y éso es lo que **Jack** les proporcionará, conduciéndolos al exterior y llevándoles hasta el punto **(M4-07)**. Pero para ello, **Jack** tendrá que hacer un trabajo de limpieza. Nada complicado. Aconsejamos que **Jack** haga una visita a la zona **(M4-08)** y sus alrededores para obtener materiales útiles y armas. Acceder al edificio es cosa sencilla para **Jack**, que dará caza al primer soldado por la espalda mientras éste trabaja de cara a la pared.

Aprovechando que el trabajador del piso inferior se dirije a la sala de la derecha, **Jack** tendrá que descender y ocultarse en el arco de la entrada y, desde allí, eliminarlo. Ahora asciende, elimina al japonés que trabaja junto al **Gordo** y charla con él mientras los *Ghurkas* suben. Parece que **Jack** ha convencido al **Gordo** pues, cuando desciendas por donde has subido, las cajas que antes eran imposibles de abrir, ahora te esperarán con los brazos abiertos. Coge todas las armas y municiones, y repártelos entre los *Ghurkas*. Repta hasta alcanzar la posición **(M4-09)** donde la





s p e r g u í



vigilancia brilla por su ausencia y, desde allí, **Jack** deberá limpiar toda la plaza que tiene enfrente y los edificios que la forman. Ojo con los francotiradores. Aconsejamos empezar por el edificio de la posición **(M4-10)**. **Jack** no tendrá problemas para acabar con los soldados de su interior con la *radio-señuelo* y su cuchillo. Sin embargo, en la siguiente estancia, la colaboración es la clave para que el conductor reduzca el mayor número de enemigos posibles con un cóctel *molotov*, lanzándolo a través de la puerta mientras que el francotirador cubra la puerta de salida de la sala. Entretanto, el Boina Verde debe cubrir la escalerilla por donde descenderán más soldados y el conductor, cubrir la entrada a la sala, tras arrojar el coctel. Recuerda registrar los lugares por donde pasas, pues puede ser de utilidad en momentos posteriores. Es el turno de la estatua de **Buda**. De nuevo, el cuchillo de **Jack** será el protagonista con el primer guardia, y para los siguientes, una ración de plomo. Los refuerzos enemigos deben descender por una larga escalerilla, así que no habrá dificultades para eliminarlos fácilmente. Mientras el Boina Verde se asegura de que no quede nadie en los pisos superiores, **Francis** puede matar el tiempo eliminando al soldado que se encuentra en el edificio **(M4-11)**. La mejor manera de acceder al edificio, es por detrás de la estatua de **Buda**, donde deberás eliminar un soldado y entrar por la puerta, junto a la barandilla **(M4-12)**. El interior de la torre donde te hallas es como un parque de recreo para **Jack**. Demasiado fácil. Para introducirnos en el edificio, necesitarás de nuevo la cooperación de **Francis** y el conductor, quienes apostados en la escalera cubrirán a **Jack** en su labor de limpieza. Es necesario que **Samuel**, nuestro conductor, registre los armarios en busca de botes de humo y cócteles *molotov*, que más tarde serán indispensables para la última parte de la misión. El segundo piso está desierto. Pasaremos del tercer piso y subiremos directamente al cuarto piso, ya que la limpieza del tercero se hará desde arriba, el cuarto piso. Una vez en el cuarto piso, **Samuel** debe prepararse para lanzar sus cócteles *molotov* por la escalerilla, mientras que **Francis** apunta apostado hacia la escalerilla. El plan es que **Jack** coloque en el tercer piso, bajo las escalerillas, la *radio-señuelo* y la active mientras sube de nuevo al cuarto piso deprisa.

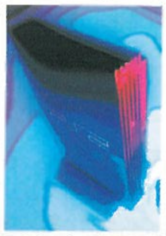


Cuando los enemigos se congreguen alrededor de la radio, lanza los cócteles y mira cómo se chamuscan. Ahora **Jack** y **Francis** deberán bajar al segundo piso, donde **Jack** saldrá por la puerta que da al balcón para eliminar a los dos soldados que allí se encuentran. Por su parte **Francis** debe asomarse por la ventana que da al patio y eliminar de dos certeros tiros a los dos soldados que vigilan el arco anexo al edificio de la radio **(M4-13)**. Ahora reúne al ladrón y al líder religioso con los *Ghurkas* y dirígelos a todos a la puerta del edificio de la radio **(M4-14)**, pero sin entrar. **Jack** debe bajar al primer piso y eliminar a un guardia. Tras lo cual, junto a sus tres compañeros, reptará para encontrarse con el grupo frente a la entrada del edificio de la radio. Una vez juntos, el Boina Verde limpiará la planta baja y **Samuel** hará lo propio en la planta 1ª con un cóctel *molotov*, lanzándolo por el hueco de la escalerilla. Después, sube a todos al primer piso, donde uno de los *Ghurkas* realizará la llamada de radio. Baja a todos y ponles apostados en dirección a la puerta y cuerpo a tierra, excepto al líder religioso y al ladrón, quienes deben refugiarse y protegerse tras los biombos. La llamada de radio provocará un gran revuelo en el exterior. Se nos ofrece la oportunidad de eliminar a un buen número de enemigos sin esfuerzo. Con todos los refuerzos con los que contamos, practicaremos una emboscada de cuello de botella. Utiliza a **Jack** de cebo. Esta maniobra puede repetirse hasta reducir el número de enemigos. Ahora es el turno del francotirador, quien debe eliminar al tirano oficial japonés que se halla enfrente de la entrada a la estatua de **Buda** **(M4-15)**. La forma de conseguir la posición idónea para **Francis** no es única, pero nosotros te daremos la mejor. Dirige a **Francis** al edificio, sube al primer piso y asómate a la ventana que te permita el ángulo de tiro ideal. Una vez posicionado, elimina primeramente a todos los guardianes del tirano, pues en caso contrario no le alcanzarás. La fiesta se acaba. Reúne a **Francis** de nuevo con el grupo, que le brindará apoyo si algún soldado japonés osa seguirle. En el extremo Noreste está la barcaza que asegurará la huida del comando **(M4-16)**. Para llegar, tanto **Jack** como **Samuel** deberán enfrentarse duramente a los soldados que les corten el paso, con los botiquines a mano. **Samuel** será el encargado de bajar el telón con sus botes de humo, dando cobertura visual para poder llegar con todo el grupo a la barcaza, a la cual embarcarás al comando y al líder espiritual, protegidos por los *Ghurkas*. Y así finaliza esta gran misión.

MISIÓN 5

Como primer objetivo, debemos cruzar a la otra orilla, para lo cual despeja toda la zona de esta orilla **(M5-01)**, empezando por la zona más inmediata al comando **(M5-02)**. Los primeros soldados que **Jack** eliminará fácilmente son una fuente de suministros de armas y munición.

Paul deberá subir a la torre, fuera del corral del elefante, para abrir una caja que nos proporcionará armas y cócteles *molotov* **(M5-03)**. Ahora dirige a todo el comando al interior del corral. La idea es tender una emboscada de cuello de botella para eliminar la mayor parte de los soldados que se hallan en esta orilla con el menor esfuerzo. Un consejo: utiliza al veloz ratero como cebo y los cócteles *molotov* de **Samuel** para defender a tu Comando. Si tus hombres han sufrido percances en el enfrentamiento, podrás encontrar botiquines en el edificio **(M5-04)**, **(M5-05)**, en una caja. Ahora, es momento de pasar de orilla y para ello prescindiremos del elefante. Dirige a **Jack**, al conductor y al lanche-



6 5 COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

ro a la ladera, desde donde el lanchero lanzará su cuchillo contra los dos soldados que custodian este lado del puente. Ahora elige a **Samuel**, quien con su fusil debe abatir a los dos soldados que guardan el puente en su mitad **(M5-06)**. Pero acuérdate de apostar a **Jack** y al lanchero en el inicio del puente para cubrir las espaldas de **Samuel**. Después de haber eliminado a los dos japoneses, **Samuel** debe colocar un cable trampa y cepo en el inicio del otro extremo del puente **(M5-07)**. Por detrás de estas trampas apostamos a **Jack**, **Samuel** y **James**, con sus armas y los cócteles *molotov*. El cebo será, de nuevo, el ratero. Despejado el puente, ya podemos cruzar. De todo el sector vallado **(M5-08)**, nos interesa la cabaña **(M5-09)**, ya que guarda la trampa bomba que más tarde **Samuel** utilizará para volar el puente junto al tren. Ahora, el Boina Verde y el lanchero formarán una pareja mortal para despejar y ocupar la planicie situada por encima de la caseta de la radio y la choza de la maqueta del puente **(M5-10)**. Ya situados, el comando debe descender por el acantilado por su parte más Oeste **(M5-11)**. **Jack** deberá bajar primero por las escaleras de cuerda que, en anteriores registros habrás encontrado. Nada más tocar tierra, **Jack** deberá dar cobertura al resto del comando, disparando cuerpo a tierra. Cuando el resto del comando haya descendido, podrán echar una mano al explotado Boina Verde formando entre todos un muro de fuego impenetrable. Una vez que en la zona vuelva la calma, el siguiente movimiento será hacia la casa **(M5-12)**, que da a la orilla. La resistencia para entrar a la casa será mínima si sabes actuar con sigilo. Una vez elimines a los soldados del piso inferior, haz lo mismo con los oficiales del piso superior. Ahora rescata al teniente **Guinness**, que se halla en una de las jaulas valladas adyacentes a la caseta de la maqueta **(M5-13)**. Libéralo y llévalo junto a la maqueta del puente para que indique al comando el mejor lugar para colocar los explosivos. Te dirá que el mejor lugar es entre los bidones, en el centro del puente **(M5-14)**. La caseta de la radio se sitúa por encima de la caseta de la maqueta. **Jack** debe eliminar los soldados que le impidan el paso y hacerse con el control de la radio. Ahora, visita a los cocodrilos. Libera a los prisioneros que cuelgan en una jaula, encima de un río habitado por cocodrilos. Escoge a **Samuel**, el zapador, y dirígelo a la jaula **(M5-15)**. Elimina a los dos japoneses que la custodian. Ahora, elige a **James** para que se dirija al embarcadero **(M5-16)** y robe la barca tras abatir a un soldado. Su misión es colocar la barca bajo la jaula de los prisioneros y rescatarlos cuando la jaula caiga al río. Para ello, **Samuel** debe realizar un certero disparo sobre la polea que aguanta la jaula **(M5-17)**. Cuando la jaula caiga, el lanchero, con su traje de buceo, debe arponear al cocodrilo y liberar a los prisioneros **(M5-18)**.

Ahora el peso de la misión recae sobre nuestro zapador de nombre bíblico, **Samuel**. Debe colocar el explosivo entre los barriles .

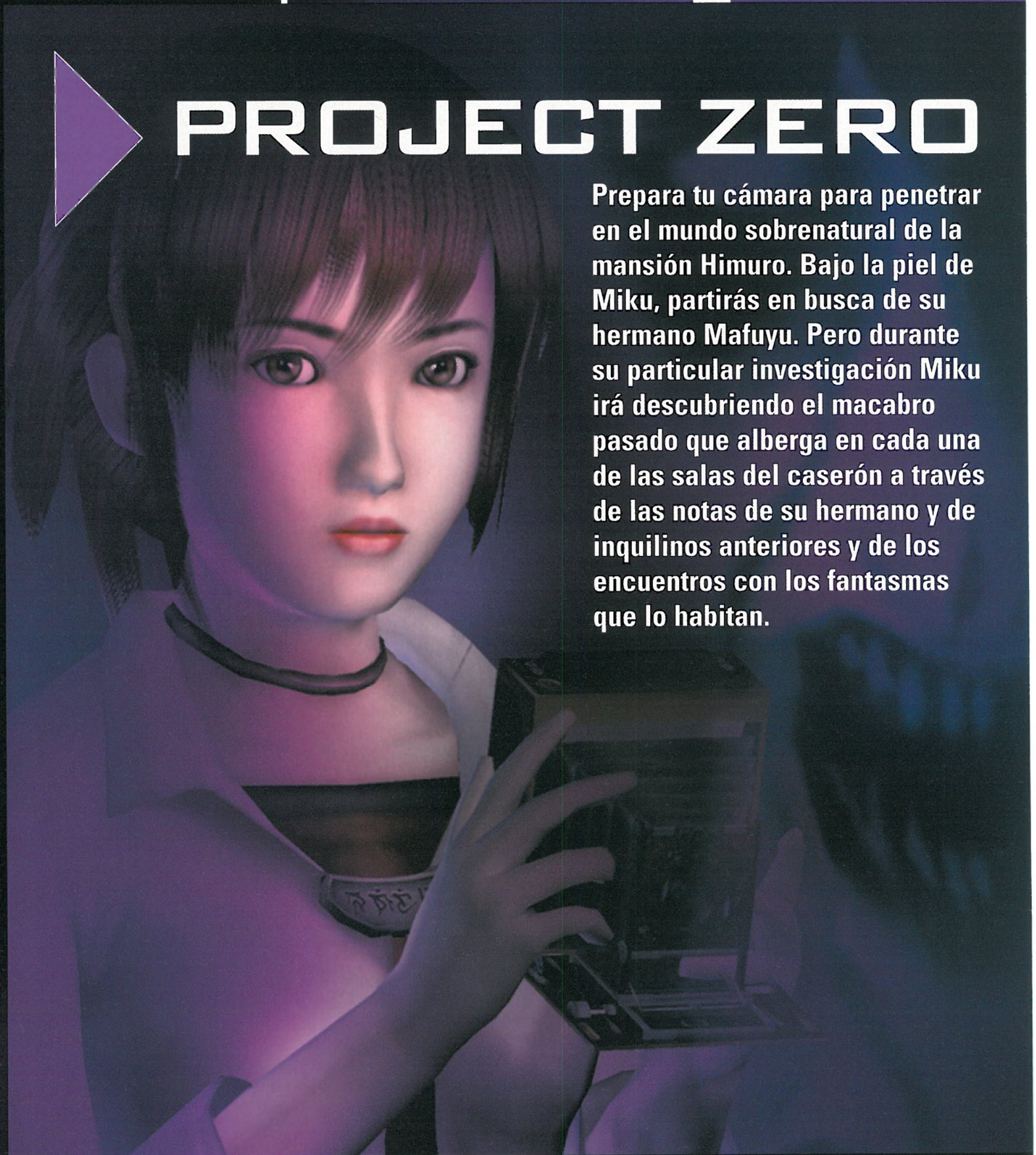
A partir de este instante, todo es automático: **Jack** llama por radio y el tren cargado de altos mandos japoneses pasa por el puente, se activa la carga explosiva y todo vuela por los aires, menos el tren, que se precipita al río infestado de cocodrilos. ¡Buen trabajo! Y ahora a disfrutar del espectáculo.





PROJECT ZERO

Prepara tu cámara para penetrar en el mundo sobrenatural de la mansión Himuro. Bajo la piel de Miku, partirás en busca de su hermano Mafuyu. Pero durante su particular investigación Miku irá descubriendo el macabro pasado que alberga en cada una de las salas del caserón a través de las notas de su hermano y de inquilinos anteriores y de los encuentros con los fantasmas que lo habitan.



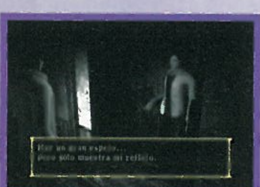


6 5 PROJECT ZERO





En primer lugar, te recomendamos que utilices esta guía sólo en caso de auténtica necesidad, sólo así la magia y el encanto de esta aventura permanecerán inalterables. Dicho esto, pasemos a dar algunos consejos sobre ***Project Zero***. Por supuesto, tratándose de un juego de aventura, la mayor virtud consiste en prestar atención a todos los detalles, en este caso sobre todo a las notas que se van encontrando a lo largo del juego, ya que aportarán importantes pistas como contraseñas numéricas para abrir puertas o claves indispensables para solucionar algún enigma. En segundo lugar, hay que tener en cuenta el «arma» que utiliza la protagonista, una simple cámara de fotos. Su potencia de ataque variará dependiendo del tipo de película utilizado, información a la que podemos acceder en el inventario revisando las propiedades de cada tipo. Pero la cámara también cuenta con una serie de características que pueden mejorarse utilizando los puntos que obtendrás al capturar fantasmas, y no sólo en los combates. Hay espíritus que aparecerán de improviso y si tienes los suficientes reflejos te reportarán valiosos puntos para aumentar la potencia de la cámara e incluso añadirle nuevas propiedades. Para esto último será necesario activarlas abonando los puntos que se especifican en el menú y después encontrar las bolas espirituales que son requeridas cada vez que se utiliza uno. También hay una serie de funciones especiales que se activarán al completar el juego, la lista de fantasmas, el modo *Battle* y el *Nightmare Mode*. Nunca malgastes fotos, intenta esperar al círculo naranja para atacar. También hay que destacar el sistema de detección de objetos. Es muy similar a *Silent Hill 2*, cuando **Miku** dirija la mirada insistentemente a algún lugar no tengas ninguna duda en inspeccionarlo a fondo, porque seguramente habrá algún objeto allí escondido. Normalmente resulta fácil localizar los *items* porque despiden un brillo inconfundible, pero en ocasiones pueden hallarse escondidos detrás de algún mueble y habrá que fiarse de **Miku**. Por último, asegúrate en todo momento de que en tu inventario llevas un Espejo Piedra pues te permitirá resucitar si en la intensidad de un combate no has tomado medicina.



PRÓLOGO

Durante el inicio del juego, controlas a **Mafuyu** el hermano mayor de **Miku** que ha viajado hasta la mansión en busca de un famoso novelista. Comienzas en la entrada de la mansión. Muévete hacia la esquina Suroeste de la sala para hacer una foto al fantasma de un niño. Normalmente estas apariciones vienen precedidas por un sonido parecido al de la radio de *Silent Hill* y por el indicador de la parte baja derecha de la pantalla que se ilumina cuando algún suceso paranormal va a suceder. Pulsa Círculo para activar la cámara y busca el fantasma moviendo el cursor, entonces con X o R1 puedes disparar la cámara para hacer la foto. Las fotos se almacenan en el inventario y puedes verlas para saber el número de puntos obtenidos o para buscar pistas, cuando sea necesario. Después, recoge la película de tipo 14 en la esquina Noreste y sal por la puerta cerca del punto para guardar partida. Avanza por el corredor, verás que del techo cuelgan una serie de tétricas sogas, cuando llegues al espejo gira a la derecha porque la otra puerta está cerrada. Te conducirá a una gran sala con estatuas, varios artilugios almacenados y un reloj de pie al fondo. Sube por las escaleras y arriba encontrarás un libro de notas cerca de la puerta. Después de la secuencia elimina al fantasma con la cámara y baja para llegar de nuevo al pasillo con el espejo, avanza hacia las sogas y el prólogo habrá llegado a su fin.





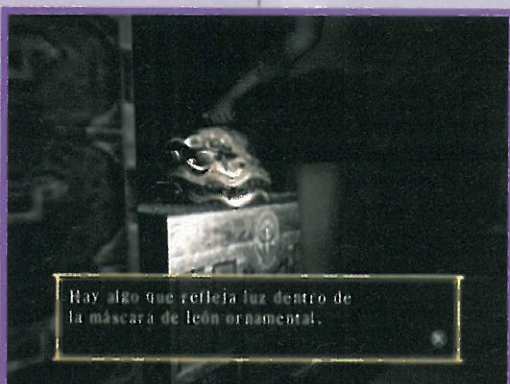






NOCHE 1

Después de la pequeña introducción empieza la aventura propiamente dicha. **Miku** está bajo tu control y el juego ha cobrado color. Te encuentras en la misma sala en la que empezó **Mafuyu**. Primero recoge la medicina de hierbas junto a la máscara que hay colgada en la pared derecha de la habitación. Después, sal por la puerta, pero mientras la abres prepárate porque aparecerá un espíritu errante. Cuando haya desaparecido recoge las notas que hay en el suelo. Continúa avanzando por el pasillo hasta la sala con el reloj. En la parte derecha hay una serie de objetos, cerca del busto de piedra hay medicina,y en la pequeña sala con estanterías, cuya entrada está junto al reloj, podrás encontrar película tipo 14. Después sube con **Miku** por la escalinata. La puerta de la parte de arriba está cerrada por ahora, pero si sigues avanzando hasta el final del pasillo hallarás más medicina. Ahora regresa a la zona baja de la sala. Verás un fantasma atravesando la pared. Primero inspecciona dicho lugar y cuando termine la escena toma una fotografía del mismo, tienes que cerciorarte de que el indicador de color azul de la cámara esté brillando con fuerza. A lo largo del juego encontrarás más lugares como éste que parecen estar embrujados. Localizarlos es fácil, porque el indicador adquirirá un tono azul y si te fijas bien comprobarás que la zona en cuestión parece estar en movimiento produciéndose una serie de extrañas ondulaciones. Tras este inciso, al hacer la foto te darás cuenta de que detrás de la zona por la que ha pasado el fantasma hay ▶



superguí



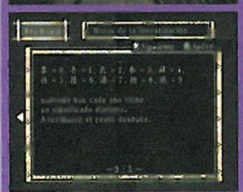






una puerta detrás de la tela, así que examínala de nuevo y pasa por la puerta. Te hallarás en un pasillo jalonado por lamparillas colgadas del techo. Al final de este corredor hay una medicina. Todas las puertas están cerradas menos una, así que entra por ella y busca película tipo 37 junto a la ventana. Entonces oirás un extraño grito que proviene del armario. Ábrelo y tendrá lugar una secuencia. Ahora, coge la grabadora y dirígete hacia la puerta que acaba de abrirse. Aquí, toma el objeto que brilla cerca de la ventana, nada más hacerlo entrarás en combate contra un espíritu. Termina con él y coge la cinta. Encamínate hacia la salida pero fíjate que sobre el escritorio hay una *item* brillando. Hazle una foto que revelará el busto de piedra que hay en la sala del reloj. Ve hacia allí e inspecciona la estatua para hallar un espejo. Con este objeto vuelve al escritorio, utiliza el espejo y en el cajón encontrarás una foto y una llave. De nuevo regresa a la sala del reloj y sube por las escaleras. En la parte de arriba puedes utilizar la llave para abrir la puerta. Estarás en una habitación con tres puertas. La de enfrente da a un balcón desde el que se ve el patio de la mansión. Pero primero pasa por la de la derecha hacia la sala con el segundo punto para guardar partida. Aquí toma la cinta de *cassette* roja del armario e inspecciona el suelo para coger película tipo 14. También hay una puerta de tamaño pequeño que se abrirá más adelante. Vuelve a la sala anterior y pasa por la otra puerta, no la del balcón. Encontrarás una puerta doble que resulta ser un armario, en su interior hay película tipo 37. Después, sigue el pasillo hasta el final y desciende por las escaleras. Un fantasma surgirá de la penumbra y no te quedará más remedio que eliminarle a base de fotos. Una vez hayas terminado con él examina el mapa en el inventario para localizar tres puertas en esta zona, una al Norte, otra al Oeste y la última en el Sur. Primero inspecciona la del Sur donde encontrarás Agua Sagrada y película tipo 14. Después, regresa al corredor para dirigirte hacia la puerta Norte. Entrarás en una sala con un altar lleno de velas. Allí, coge película tipo 37. Una de las salidas conduce al tercer punto para guardar partida y la otra está sellada con un hechizo. Toma una foto de esta última y aparecerá una sala con unas escaleras y armarios. Ahora le toca el turno a la puerta situada al Oeste. No está abierta y al examinarla se activará una cerradura con caracteres japoneses. Cada uno corresponde a un número. En las notas que has recogido hay una que contiene la clave para abrir esta puerta, **1312** y otra en la que se especifica a que número corresponde cada símbolo. Introduce el código e inspecciona los armarios para recoger varios *items*. Tienes que hacer una foto al armario detrás de las escaleras, entonces el sello de la puerta del altar desaparecerá. Ahora dirige tus pasos hacia dicha puerta. En esta zona hay dos entradas cerradas. Toma fotos de cada una y obtendrás la imagen de una noria de agua y de unas muñecas. Luego, avanza por el patio y pasa por la única puerta abierta. Aquí puedes recoger un *cassette* azul. Acto seguido examina la noria hasta que encuentres el lugar donde tienes que hacer la foto. Cuando lo hayas hecho desaparecerá el hechizo de una de las puertas anteriores. Antes de abandonar la zona, busca la lámpara que no está encendida y toma una fotografía. Ya puedes acudir a la puerta que acabas de abrir. En esta habitación fotografía la muñeca que activa el sensor de tu cámara y abrirás la segunda puerta. Justo en ese momento aparecerá un espíritu. Lucha contra él y cuando le elimines ve hacia esa puerta. Aquí encontrarás un mechero. Con este objeto en el bolsillo acude a la zona de la noria para encender la lámpara y conseguirás una piedra labrada. Es hora de volver al lugar donde hallaste el mechero. Sólo hay una puerta por la que puedas pasar. Ésta te conducirá a un enfrentamiento contra un fantasma. Después introduce la siguiente clave en la cerradura, **3669**. Llegarás a otro punto para salvar partida. Recoge todos los *items* que encuentres a tu paso y avanza hasta que veas una escalinata que conduce a un templo. La entrada está sellada con un *puzzle* muy sencillo. Tan sólo hay que emparejar los símbolos de las piedras con los que están dibujados en las puntas de la estrella en el número de movimientos indicado. Solucionado el enigma, la puerta se abrirá. Ya dentro del templo coge la cinta sobre la estantería y entrarás en combate con un fantasma. Al derrotarle observa el altar para comprobar que falta una estatuilla. Si fotografías el hueco obtendrás una pista, el objeto se encuentra en el pilar izquierdo de la Puerta *Shinto* situada a la entrada del templo. Coloca la estatua en su lugar y haz una foto en la que podrás ver en qué posición debes poner las estatuillas. Si tienes dudas de cómo hacerlo, tan sólo has de fijarte en qué parte del cuerpo tienen sangre y situarlas como



















6 5

PROJECT ZERO





si las casillas del tablero estuvieran representando las extremidades de un cuerpo. Si tiene sangre en la mano derecha, hay que ponerla en la casilla superior derecha del tablero y así hasta completar la colocación del resto de estatuillas. Coge el trozo de espejo y después verás una secuencia, y cuando termine sólo tienes que dejar que el espíritu de la mujer te atrape para pasar a la segunda noche de la aventura.

NOCHE 2

Nada más comenzar toma una foto del muro que brilla a la derecha, si te fijas bien comprobarás que el indicador está en azul y que la pared de esa zona parece estar ondulándose. En la foto verás la imagen de un pergamino. Después recolecta los tres objetos que están distribuidos por la habitación y abandona el lugar. Nada más salir verás a un niño corriendo, síguele. Se dirige hacia el pozo que se halla cerca del cuarto punto de guardar partida. Pero en tu camino hacia dicho sitio te encontrarás con una puerta sellada por un hechizo. Hazle una foto a la puerta que revelará un hueco bajo las escaleras. Se encuentra en la misma sala, detrás de ti. Inspecciona la zona hasta encontrar una parte del muro brillando, toma una foto al fantasma que se oculta allí y el sello arderá dejando de bloquear la puerta. La siguiente entrada también está cerrada, así que revisa tus notas para encontrar la contraseña, si no lo has conseguido es la siguiente, el número **2611**. Cuando pases por esta puerta tendrás que luchar con un fantasma, termina con él y recoge la piedra grabada que ha quedado en el pozo. Es hora de regresar al tercer punto de guardar partida (junto al altar de las velas). En esa sala hay una puerta cerrada con el *puzzle* de la estrella y los símbolos. Resuélvelo y accederás a un pasillo. Por desgracia hay una puerta con un sello. Hazle una foto y podrás ver una roca. Esta pista te conducirá hasta la zona de la noria. Cuando llegues allí avanza por el camino que hay entre las lámparas y llegarás a la roca. Toma la piedra grabada y regresa a la puerta para resolver el *puzzle*. Al abrir la puerta llegarás a una inmensa sala con un aspecto bastante tenebroso, incluso parece un lugar dedicado a realizar sacrificios. Desciende por la escalerilla hasta el fondo y hallarás un portón muy grande. Aquí tienes que hacer una foto de la roca que está brillando y podrás ver una extraña máscara con pin-

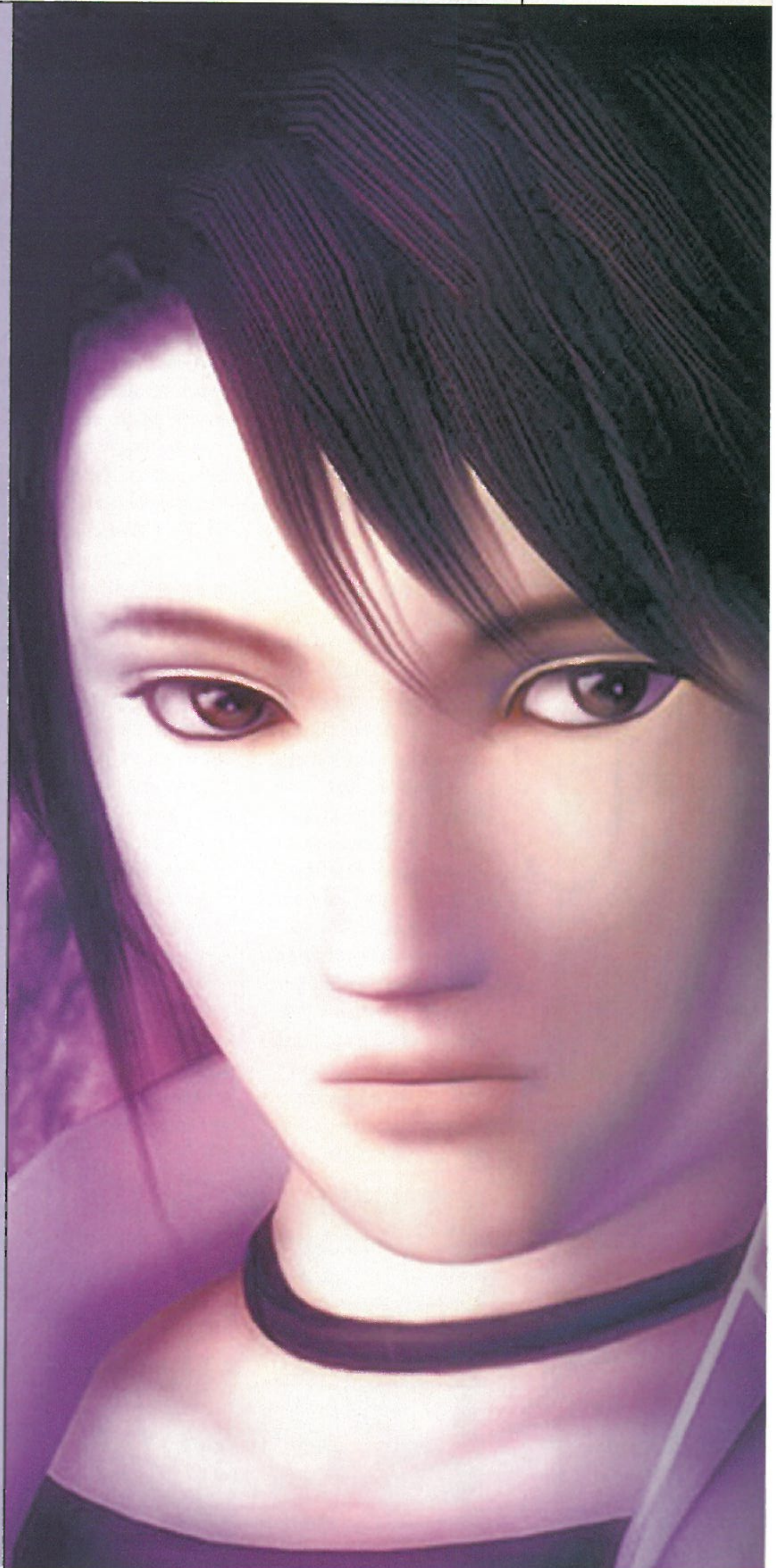


chos en los ojos. Cuando te dispongas a abandonar el lugar te enfrentarás con una mujer fantasma. Si consigues derrotarla serás recompensado con una foto mostrando tres velas rojas encendidas y una caja de cerillas. Parece claro hacia dónde tienes que dirigirte ahora, a la habitación de las velas. El lugar exacto es la pequeña mesa que se encuentra a la entrada, donde hay una serie de velas rojas y blancas. El objetivo, como muestra la foto, es encender únicamente las de color rojo, algo que puede resultar un poco complicado si no se tiene paciencia. Para conseguirlo enciende primero la vela roja del extremo izquierdo, después la del extremo derecho, la blanca junto a esta última y finalmente otra vez la vela roja de la derecha. Una vez resuelto el *puzzle* obtendrás un pergamino. Tienes que llevarlo a la habitación de las muñecas y colocarlo ▶









superguía





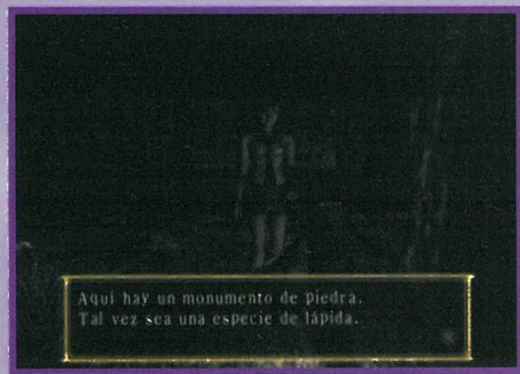
en el hueco que hay en la pared. Cumplida la misión encamina tus pasos hacia la sala del reloj. Aquí tendrá lugar un nuevo combate. Al terminar, tendrás un trozo de espejo mágico. Después haz una foto al reloj y sube por las escaleras. La puerta estará brillando porque se encuentra cerrada con un sello, así que haz una fotografía que te mostrará el techo del pasillo de las sogas. Allí se oculta un espíritu al que debes hacer un retrato para eliminar el sello. Cuando por fin entres por esta última, ve a la habitación pequeña de la izquierda. Sobre una pequeña cómoda hay una caja fuerte pequeña, pero está cerrada. Por supuesto, es uno de los objetos encantados de la mansión, así que para encontrar la forma de abrirla no te quedará más remedio que hacerle una fotografía.

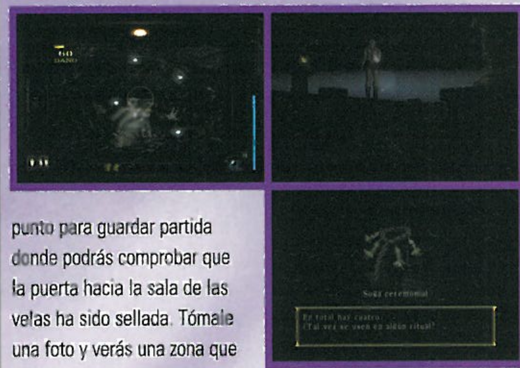
Entonces pasa por la puerta que hay junto a esta habitación y avanza por el pasillo, gira a la izquierda y toma una foto de la puerta sellada. Con esa foto baja por las escaleras y continúa hacia la izquierda donde hallarás el lugar que andabas buscando. Fotografíalo y el sello desaparecerá. Ya puedes pasar por esa puerta, momento en el que tendrá lugar una secuencia, después tan sólo tienes que coger la llave y regresar para abrir la caja fuerte de la habitación pequeña. Finalmente, acude al balcón para contemplar una nueva y terrible escena tras la cual has de ir al jardín hasta el árbol donde encontrarás un objeto. Un espíritu rebelde intentará impedir coger el *item*, lucha contra él y recibirás una foto de unas muñecas. Después recoge el objeto del suelo, una serie de fotos de un álbum familiar, y ve sin demora a la habitación de las muñecas. En la mesa grande toma una foto del grupo central de muñecas y notarás que falta una. Se encuentra en la mesa detrás tuya, examínala. Tienes que elegir la correcta, que es la que se halla mirando de frente. Después, colócala en su sitio para obtener una máscara a cambio. Es necesario colocarla en la sala donde comienza el juego, justo en el lugar de la pared marcado por un símbolo japonés donde había una máscara antes. Entra por el muro y recoge la máscara. Ahora examina el mapa de esta zona y toma la máscara de la puerta más al Norte y fotografía la otra máscara que está cerca. Después, sigue por la puerta del Este y no olvides coger esta máscara. En el pilar del centro de la habitación examina la máscara. Tras una secuencia, cógela y pasa por la otra puerta de la sala. Estarás en el quinto punto para salvar partida. Aquí inspecciona la roca para hallar una piedra grabada. En la puerta cercana soluciona el *puzzle* de la estrella y los símbolos. Ya dentro, recoge la Máscara Reflejo y regresa al pilar, en él tienes que colocar las cuatro máscaras. Regresa al pasillo principal y la puerta con la otra máscara se habrá abierto. En el interior de la sala abre el armario y conseguirás la máscara con pinchos en los ojos. Vuelve al corredor y sal por la puerta Norte utilizando la Máscara Reflejo. Vuelve a la sala de los sacrificios y utiliza la máscara con pinchos. Se abrirá la puerta grande y al entrar deja que el fantasma te atrape para que termine el capítulo.



NOCHE 3

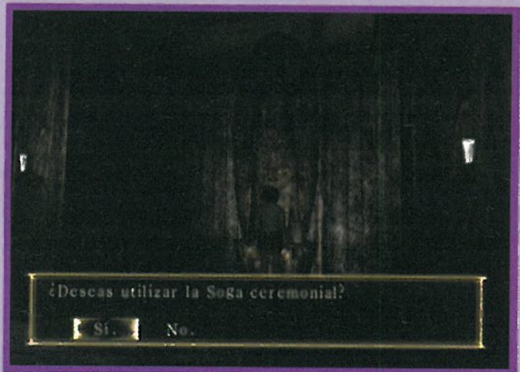
Cuando por fin **Miku** se despierte vuelve a pasar por la puerta grande y avanza hasta que tenga lugar una secuencia. Después regresa hasta el tercer punto para guardar partida donde podrás comprobar que la puerta hacia la sala de las velas ha sido sellada. Tómale una foto y verás una zona que está justo detrás tuya. No te queda más remedio que fotografiar dicho lugar para retirar el sello de la puerta. Ahora ya no tienes ningún obstáculo que te impida continuar el camino hasta la habitación donde encontraste la máscara falsa. De todas formas, he aquí un atajo para ahorrar algo de tiempo: sal al patio (mira el mapa), toma la puerta del Este y después la que está junto a las escaleras. Estarás en la habitación, inspecciona el altar subiendo las escaleras para obtener la Soga Ceremonial. Colócalo en la primera estatua a la izquierda, después en la primera de la derecha, la segunda por la izquierda y finalmente en la segunda por la derecha. Entonces se activará un mecanismo para abrir el altar. Dentro hallarás otra piedra grabada con un símbolo. Ahora ve al patio y dirígete a la casita en la que todavía no has podido entrar. Resuelve el *puzzle* de la estrella y los símbolos para abrir la puerta. Ya en su interior verás que hay un armario en el centro de la sala, examínalo y los cuatro pedestales alrededor comenzarán a brillar. Tienes que hacerles una fotografía a todos obteniendo el lugar donde se encuentran cuatro rocas distribuidas por toda la mansión. Visita cada uno de los emplazamientos y lucha contra los fantasmas que guardan cada roca. No olvides recoger los libros que hay junto a ellas. La primera está junto a la casa en el patio. La segunda al final del camino entre las lamparillas junto a la noria. La tercera cerca del pozo, pero de camino encontrarás una puerta cerrada que requiere la siguiente contraseña, **1347**. Y la cuarta en el quinto punto para guardar







PROJECT ZERO







partida del juego. Cuando hayas conseguido los cuatro libros regresa a la casita del patio. Inspecciona el primer pedestal, pulsa el primer botón para el primero, el último para el segundo, el tercero para el que está tras el armario y para el último pulsa el segundo botón. Algo extraño le ocurrirá al primer pedestal. Tómale una foto y verás sangre. Abandona la casa y, cuando estés fuera, sigue el rastro de sangre. Te conducirá a la habitación más alejada en el Suroeste del mapa. Una vez hayas acabado con el fantasma de esta sala conseguirás el Sello del Patriarca. De nuevo debes regresar a la casita del patio para colocar el objeto que acabas de encontrar en su lugar correspondiente. Después de la secuencia, coge el espejo que está situado junto a la estatua.







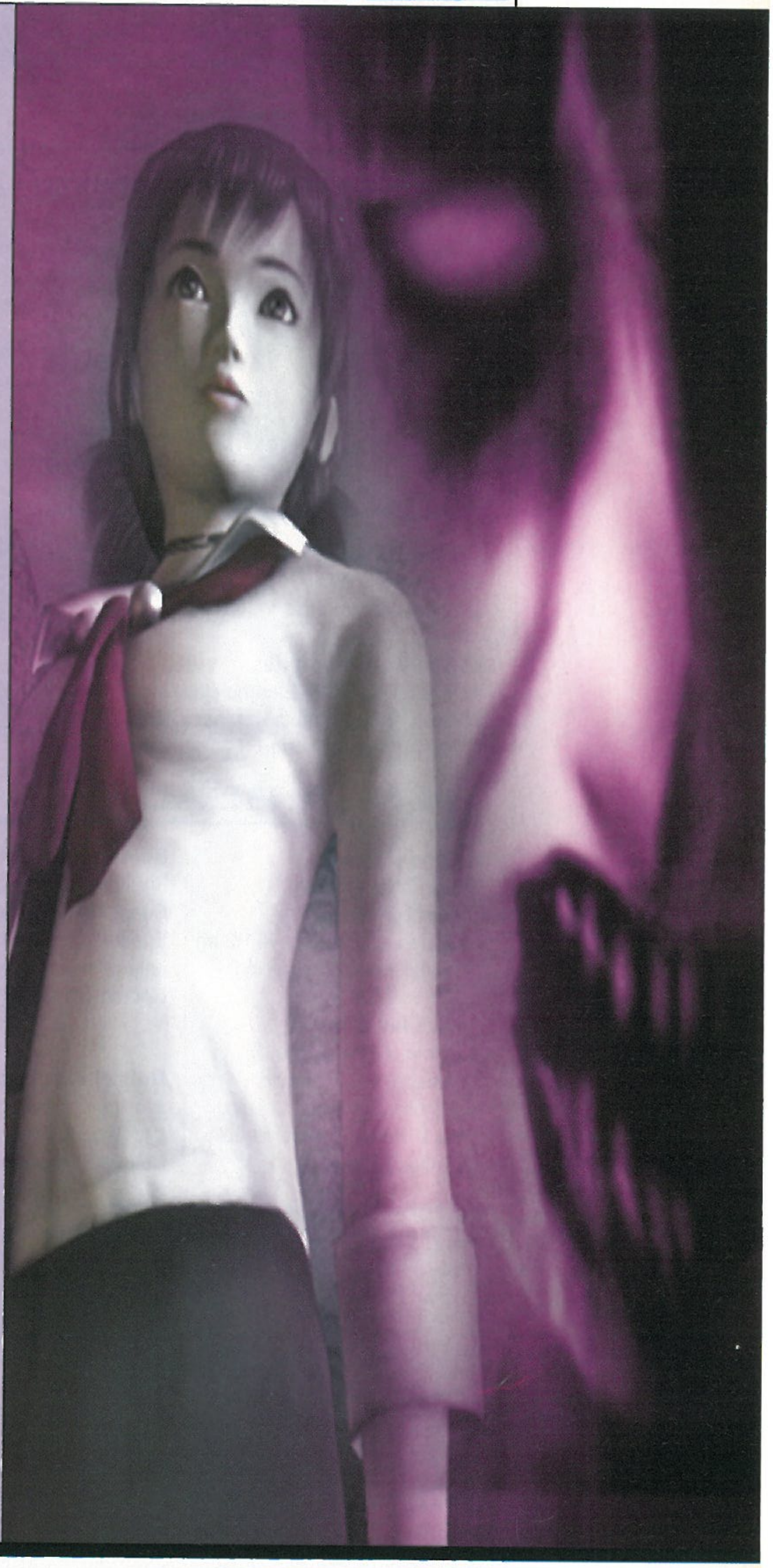
NOCHE FINAL

Toma las notas musicales sobre la mesa y toca el instrumento tradicional japonés para que se abra una puerta. Pasa por ella, sube las escaleras y tras la puerta verás un agujero en el suelo. Examínalo, para luchar con un espíritu. Después sigue avanzando y hallarás otro agujero en la pared. Inspecciónalo, habrá otra secuencia. Recorre un pasillo y llegarás al sexto punto para guardar partida. Hay dos objetos en la sala. Sigue avanzando hasta llegar a una habitación con una jaula. Hay un objeto en el suelo. Después, sal y sigue a la muchacha. Cuando termine la secuencia no luches contra el fantasma, simplemente corre como alma que lleva el diablo hacia la casita del patio y desciende por el hueco. Entonces utiliza el pasador en la estatua para abrir la siguiente habitación. Termina con el fantasma para seguir tu camino y después de andar un trecho verás una roca. Examínala y prepárate para el último enemigo. Cuando hayas terminado con ella, justo después de la secuencia, coge rápidamente la última pieza del Cristal Mágico junto a la roca y colócalo en la roca.



SECRETOS

Al terminar el juego por primera vez puedes continuar la partida para empezar de nuevo la aventura, con la diferencia de que **Miku** conseguirá un traje nuevo. También se activará un minijuego y un menú de sonido. Por último, para acceder al modo *Nightmare* es necesario terminar el *Battle Mode* y completar el juego dos veces. Si eres capaz de acabar la aventura en esa modalidad verás el auténtico final. Una última nota, para disfrutar en *Battle Mode* es recomendable jugar el modo Normal para completar la lista de fantasmas y así conseguir la habilidad *Zero*, si no quieres tener muchos problemas a lo largo de los 20 enfrentamientos que comprende esta modalidad. ■



supertrucos

FREEKSTYLE

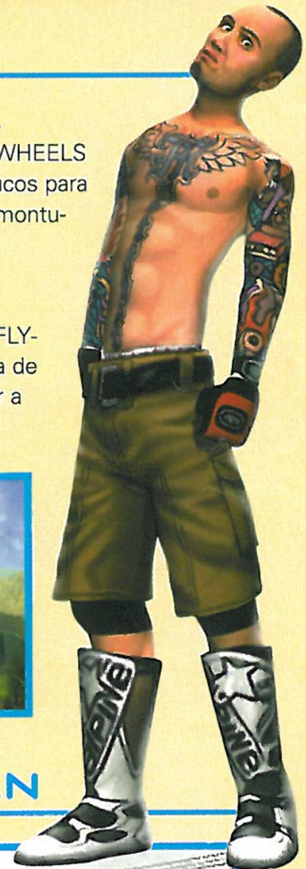


Todos los atuendos
Si quieres disfrutar del armario completo de los corredores introduce YARDSALE como clave en la pantalla de trucos.

Todos los circuitos
Para poder correr en cualquier escenario desde el principio del juego introduce TRAKMEET como clave en la pantalla de trucos.

Todas las motos
Utiliza como clave WHEELS en la pantalla de trucos para gozar de todas las monturas del juego.

Sin moto
Utiliza como clave FLYSOLO en la pantalla de trucos para acceder a este modo.



Código Maestro
Introduce LOKSMITH como clave en la pantalla de trucos.

Todos los personajes
Introduce POPULATE como clave en la pantalla de trucos para obtener a todos los corredores del juego.





MEN IN BLACK II

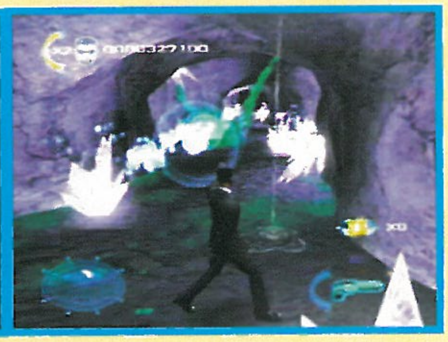
Invencibilidad
Presiona Derecha, X, R1, Triángulo, Arriba, L2, X, Izquierda, L1, Círculo, X, R2 en la pantalla de presentación.

Todas las armas
Presiona Arriba, Abajo, X, Cuadrado, R1, Triángulo, Triángulo, Izquierda, Círculo, L1, L1, Derecha en la pantalla de presentación.

Selección de nivel
Presiona R2, Triángulo, Izquierda, Círculo, Cuadrado, L2, Izquierda, Arriba, X, Abajo, L2, Cuadrado en la pantalla de presentación del juego. Todos los niveles estarán a tu disposición desde el principio.

Bolt al máximo
Presiona Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, L1, Círculo, Triángulo, R2, Izquierda, Abajo, Cuadrado, Cuadrado.





STUNTMAN



Todos los juegos de conducción
Cuando vayas a empezar una partida introduce como nombre Bindl.

Todos los dispositivos
Utiliza como nombre de tu piloto MeFf, respetando las mayúsculas y minúsculas.

Todos los trailers
Introduce como nombre para tu piloto fellA cuando comiences una partida.

SUPERTRUCOS

HUNTER: THE RECKONING



Todas las armas
Presiona B, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, B, B durante el juego para conseguirlas.

Armas al máximo
Presiona Abajo, Abajo, B, Y, Abajo, Abajo durante el transcurso de una partida. Tendrás todas las armas al máximo de su capacidad de destrucción.

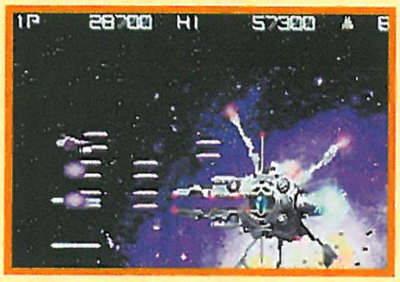
CT SPECIAL FORCES

Passwords
Para conseguir personajes especiales introduce 0202. Si quieres acceder a la última fase utiliza la clave 1705.





GRADIUS GALAXIES



Todos los pow-ups
Para lograrlos, pausa el juego en cualquier momento y pulsa Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L, R, L, R, B, A, Start.

Auto-destrucción
Para que tu nave salte por los aires pausa el juego e introduce: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, Start. No muy útil, pero sí bastante espectacular.

AGGRESSIVE INLINE

Selección de nivel
Introduce Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A, B, A como código en la pantalla de trucos del menú principal.



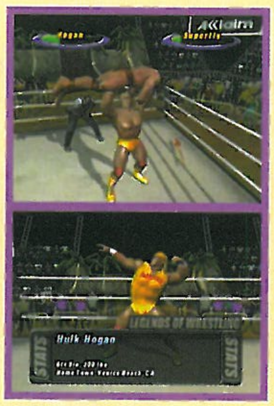
Todos los personajes
Introduce la siguiente combinación: Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha en la pantalla de trucos.

AZURIK

Modo Dios
Introduce rápidamente la combinación X, Negro, Blanco, R+L, y a continuación presiona los dos *sticks* analógicos. Un sonido te confirmará que el truco ha funcionado correctamente.



L. OF WRESTLING



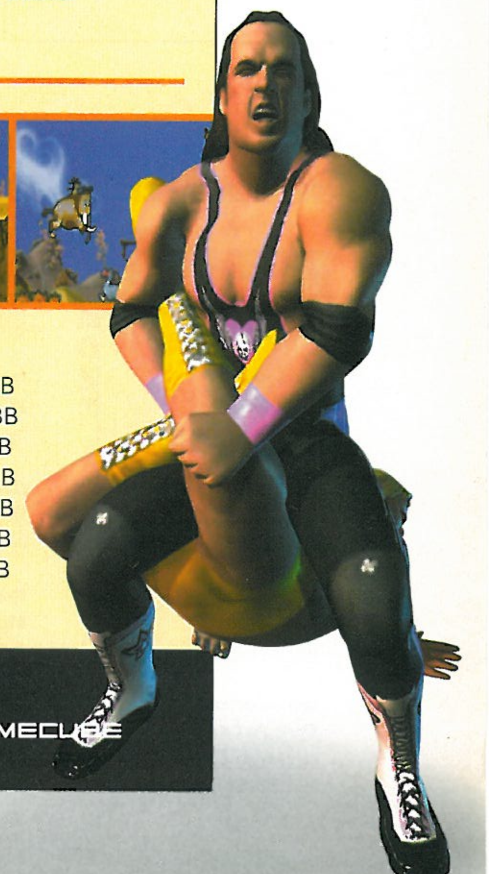
Todos los luchadores
Presiona Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Y, Y, X en el menú principal. Un mensaje confirmará la activación del truco. Ahora podrás disfrutar de todos los personajes del juego, incluso los secretos, desde el principio.

ICE AGE



Passwords

Fase 2	PBBQBB
Fase 3	QBQCBB
Fase 4	SBFQBB
Fase 5	DBKQBB
Fase 6	NBTQBB
Fase 7	PCTQBB
Fase 8	RFTQBB



PLAYSTATION 2 XBOX GAME BOY ADVANCE GAMECUBE

TOP SUPERJUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Final Fantasy X
RPG ■ Squaresoft

02> Commandos 2
Estrategia ■ Pyro Studios

03> Medal Of Honor Frontline
Shoot'em-up ■ EA Games

04> Metal Gear Solid 2
Aventura ■ Konami

05> Pro Race Driver
Conducción ■Codemasters

06> Onimusha 2
Aventura ■ Capcom

07> Stuntman
Conducción ■ Infogrames

08> GTA 3
Aventura ■ Rockstar

09> Spider-Man
Arcade ■ Activision

10> Prisoner Of War
Aventura ■ Codemasters

XBOX

01> Halo
Shoot'em-up ■ Microsoft

02> Commandos 2
Estrategia ■ Pyro Studios

03> Buffy: TVS
Aventura ■ Universal Int.

04> Spider-Man
Arcade ■ Activision

05> Max Payne
Shoot'em-up ■ Rockstar

06> Hunter: The Reckoning
Arcade ■ Interplay

07> Turok Evolution
Shooter ■ Acclaim

08> Gun Valkyrie
Shoot'em-up ■ Sega

09> Star Wars Jedi Starfighter
Shoot'em-up ■ Lucas Arts

10> NBA Inside Drive
Deportivo ■ Microsoft

GAMECUBE

01> Resident Evil
Survival Horror ■ Capcom

02> Rogue Leader
Shoot'em-up ■ LucasArts

03> Spider-Man
Arcade ■ Activision

04> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

05> Capcom Vs SNK 2 EO
Beat'em-up ■ Capcom

06> Pikmin
Puzzle ■ Nintendo

07> Tony Hawk's 3 Pro Skater
Deportivo ■ Activision

08> Burnout
Conducción ■ Acclaim

09> Bloody Roar Primal Fury
Beat'em-up ■ Hudson Soft

10> Super Smash Bros. Melee
Beat'em-up ■ Nintendo

PSONE

01> Final Fantasy Ant.
RPG ■ Squaresoft

02> Final Fantasy VI
RPG ■ Squaresoft

03> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

04> Capcom VS SNK Pro
Beat'em-up ■ Capcom

05> Formula One Arcade
Conducción ■ Sony C.E.

JAPÓN

01> Super Mario Sunshine
Plat.3D ■ Nintendo-GC

02> Winning Eleven 6
Deportivo ■ Konami-PS2

03> Genso Suikoden III
RPG ■ Konami-PS2

04> Auto Modellista
Conducción ■ Capcom-PS2

05> Ikaruga
Shoot'em-up ■ Treasure-DC

GAME BOY ADVANCE

01> SMW: Super Mario Advance 2
Plataformas ■ Nintendo

02> Golden Sun
RPG ■ Nintendo

03> V-Rally 3
Conducción ■ Infogrames

04> CT Special Forces
Arcade ■ Virgin

05> Stuart Little 2
Arcade ■ Activision

DREAMCAST

01> Shen Mue II
FREE ■ Sega

02> Virtua Tennis
Deportivo ■ Sega

03> NBA 2K2
Deportivo ■ Sega

04> Phantasy Star On-Line V2
RPG On-line ■ Sega

05> Crazy Taxi 2
Arcade ■ Sega


CENTRO MAIL
Expertos en videojuegos
CONSOLA GAME CUBE NEGRA O MORADA 199
SONIC ADVENTURE 2 59,95 54,95
TONY HAWK'S PRO SKATERS 67,95 62,95
superventas
007: AGENT UNDER FIRE 64,95
BURNOUT 59,95
CRAZY TAXI 59,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2 69,95
LUIGI'S MANSION 59,95
NBA COURTSIDE 2002 59,95
PIKMIN 59,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE 67,95
SUPER SMASH BROS. MELEE 59,95
VIRTUA STRIKER 3 59,95
WAVE RACE: BLUE STORM 59,95
LANZAMIENTO 4 SEPTIEMBRE
Compra FREEKSTYLE y llévate un CD DE MUSICA de regalo
64,95
novedades del mes
AGGRESSIVE INLINE 59,95
CAPCOM vs SNK 2 EO 64,95
PRO TENNIS WTA TOUR 64,95
RESIDENT EVIL 64,95
SMUGGLER'S RUN 2 WARZONE 62,95
TOP GUN 64,95
¡resérvalos ya!
SSX TRICKY septiembre
DISNEY'S MAGICAL MIRROR octubre
DOSHIN THE GIANT octubre
NHL 2003 octubre
LARGO WINCH octubre
C. BANDICOOT: W. OF CORTEX octubre
BARBARIAN octubre
TETRIS WORLD octubre
RALLY CHAMPIONSHIP octubre
TIME SPPLITERS 2 octubre
59,95
LANZAMIENTO 4 OCTUBRE
Reserva MARIO SUNSHINE y llévate una CAMISETA de regalo
novedades del mes
GAME BOY ADVANCE
MORADA
AZUL TRANSPARENTE
BLANCA
ROJA TRANSPARENTE
NEGRA
99,90
AGGRESSIVE INLINE 49,95
CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE 44,95
GAME BOY ADVANCE AZUL TRANS. + SUPER MARIO ADVANCE 2
129,95
COMIX ZONE 39,95
DUKE NUKEN ADVANCE cons.
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL 49,95
SCOOBY DOO: THE MOTION PICTURE 49,95
THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR 49,95
TUROK EVOLUTION 52,95
superofertas del mes
ECKS vs SERVER 24,95
DEXTER'S LABORATORY 24,95
RAYMAN ADVENTURE 39,95
INSPECTOR GADGET 29,95
KAO THE KANGAROO 29,95
SUPER STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL 29,95
¡resérvalos ya!
DISNEY MAGICAL QUEST octubre
WIZARDRY octubre
MOTO RACER octubre
ISLAND EXTREME octubre
SSX TRICKY octubre
M. OF HONOR UNDERGROUND octubre
MATT HOFFMAN PRO BMX octubre
SMUGGLER'S RUN octubre
BOULDER DASH octubre
GAME BOY ADVANCE NEGRA + DEXTER'S LABORATORY + ECKS vs SEVER
139,95
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre.
pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

Expertos en informática

Novedades del mes

Juego	Precio
AGGRESSIVE INLINE	59,95
BRITNEY'S DANCE BEAT	49,95
CONFLICT DESERT STORM	59,95
DINO STALKER	cons.
DNA: DARK NATIVE APOSTLE	59,95
DRAKAN: THE ANCIENT GATES	59,95
ENDGAME	59,95
F1 2002	64,95
FIRE BLADE	59,95
FOOTBALL MANIA	49,95
GIANT: CITIZEN KABUTO	59,95
GITAROO MAN	64,95
GUM BALL 3000	59,95
HORMIGAZ EXTREME RACING	59,95
LARGO WINCH	59,95
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE	44,95
MYST III: EXILE	59,95
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT	64,95
PRISONER OF WAR	64,95
PRO TENNIS WTA TOUR	59,95
SCOOBY DOO: NIGHT OF 100 FRIGHTS	49,95
SHADOW HEARTS	59,95
SLAM TENNIS	44,95
SMASH COURT TENNIS	59,95
SOLDIER OF FORTUNE: GOLD	64,95
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	64,95
SUPER BUST-A-MOVE AGAIN	59,95
SUPER TRUCKS	59,95
TEKKEN 4	cons.
THE OPERATIVE: NO ONES LIVES FOREVER	59,95
THE THING	59,95
TUROK EVOLUTION	64,95
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	59,95
VAMPIRE NIGHT	59,95

Superventas

SOFTWARE

Producto	Precio
FINAL FANTASY X	64,95
GT CONC.: 2002 TOKYO-GENEVA	39,95
GTA III	62,95
INTER. SUPERSTAR SOCCER 2	59,95
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	64,95
SPIDER-MAN: THE MOVIE	64,95
TOUR DE FRANCE	59,95
V-RALLY 3	57,95

ACCESORIOS

Producto	Precio
CONTROLLER D. SHOCK 2 SONY	29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY	27,95
MEMORY CARD SONY 8 Mb.	39,95
VOLANTE FERRARI 360 RED ED.	57,95

Novedades del mes

Producto	Precio
CONSOLA PS One	89,95
PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS	109,95
PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	119,95
DELTA FORCE URBAN WARFARE	34,95
DIGIMON DIGITAL CARD	14,95
DIGIMON RUMBLE ARENA	29,95
DRANGON Z: ULTIMATE BATTLE 22	29,95
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	29,95
FORMULA ONE ARCADE	29,95
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	44,95
LARGO WINCH	29,95
LILO & STITCH: TROUBLE IN PARADISE	29,95
STUART LITTLE 2	29,95
SYPHON FILTER 3	cons.
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	cons.

¡Resérvalos ya!

Juego	Fecha
CAPCOM vs SNK PRO	septiembre
FORMULA ONE 2001 PLAT.	septiembre
ATLANTIS PLATINUM	septiembre
SPIDER-MAN 2: E. ELECTRO PLAT.	octubre
SPEC OPS AIRBURN DIVISION	octubre
KLONOA BEACH VOLLEY	octubre
METAL SLUG	octubre
HELLBOY	octubre

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre

pedidos por internet www.centromail.es


CENTRO MAIL
Expertos en videojuegos
C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD 27,95
CONTROLLER DUAL SHOCK 2 29,95
DVD REMOTE CONTROL SONY 27,95
DVD REMOTE STEPS 14,95
PLAYSTATION 2 cons.
promociones del mes
J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 47,95
MEMORY CARD SONY 8 MB 39,95
PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER 39,95
VOLANTE PRO PLAY MONZA 59,95
LANZAMIENTO 30 AGOSTO
Compra COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE y llévate un PARCHE DE TELA bordada con el escudo del juego de regalo
54,95
superofertas del mes
METAL GEAR SOLID 2 64,95 54,95
SILENT HILL 62,95 49,95
cons.
PLAYSTATION 2 + DVD REMOTE CONTROL STEPS
F1CHAMPIONSHIP SEASON 2000 29,95
F1 RACING CHAMPIONSHIP 19,95
LOTUS CHALLENGE 29,95
MIDNIGHT CLUB 32,95
Terror 100%
49,95
Compra PROJECT ZERO y llévate una CAMISETA de regalo
LANZAMIENTO 3 SEPTIEMBRE
LANZAMIENTO 4 SEPTIEMBRE
64,95
Compra FREEKSTYLE y llévate un CD DE MUSICA de regalo
QUAKE III REVOLUTION CLASSIC 29,95
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X 29,95
RUMBLE RACING 19,95
SMUGGLER'S RUN 32,95
IMPUESTOS INCLUIDOS
SPY HUNTER 34,95
SSX SNOWBOARD SUPERCROSS 29,95
¡resérvalos ya!
59,95
Compra STUNTMAN y llévate una CAMISETA de regalo
LANZAMIENTO 6 SEPTIEMBRE
LANZAMIENTO 2 SEPTIEMBRE
64,95
Compra PRO RACE DRIVER y llévate una CARTERA de regalo
VIRTUA FITGHTER 4 29,95
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 29,95
COLIN McRAE octubre
HITMAN 2 octubre
THE SUM OF ALL F.: P. NUCLEAR octubre
ONIMUSHA 2 octubre
PAC-MAN 2 octubre
BLADE 2 octubre
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR octubre
ROBOCOP octubre
SHOX octubre
TERMINATOR octubre
pedidos por teléfono 902 17 18 19
Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre.
pedidos por internet www.centromail.es

CENTRO MAIL

Informática y videojuegos

A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz
C/ ADRIANO VI, 4
TEL: 945 134 149

ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA, s/n
TEL: 965 246 951

ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 14
TEL: 950 260 643

ASTURIAS Oviedo
C.C. LOS PRADOS, LOCAL 12
C/ FDEZ. LADREDA, s/n
TEL: 985 119 994

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BALEARES Palma M.
C/ BOLSERIA, 10
TEL: 971 727 663

BALEARES Ibiza
C/ VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

BALEARES Inca
C/ PELAIRES, 10
TEL: 971 [illegible] 140

BARCELONA (GLORIES)
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31
C/ CIUDAD ASUNCIÓN, s/n
TEL: 933 608 174

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310

BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923

BARCELONA
C.C. DIAGONAL MAR
AV. DIAGONAL MAR, 3
TEL: 933 560 880

BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÁ
C/ OLOF PALME, s/n
TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà V.
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2
TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa
C/ ALCALDE ARMENGOU, 18
TEL: 938 730 838

BARCELONA Manresa
C.C. CARREFOUR, LOCAL 12
C/ Alvar Aalto, s/n
TEL: 938 730 838

BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró
C.C. MATARÓ PARK
C/ ESTRASBURG, 5
TEL: 937 586 781

BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717

CÁCERES
AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18
TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962

CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053

CÓRDOBA
C.C. ZOCO CÓRDOBA, L. 15-A
Av. J. M. Martirell, s/n
TEL: 957 468 076

GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERIA, 10
TEL: 972 675 256

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954

GRANADA Motril
C/ NUEVA, 44
EDIF. RADIOVISIÓN
TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833

LAS PALMAS
C.C. 7 PALMAS
Avda. FELO MONZÓN, s/n
TEL: 928 419 948

LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218

LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LAS PALMAS Vecindario
C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29
AUTOVÍA GC-1, SALIDA 28

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25
TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430

MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480

MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225

MADRID (EL PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, s/n
TEL: 913 782 222

MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, s/n
TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas
C/ RAMÓN FDEZ. GUISASOLA, 26
TEL: 916 520 387

MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MADRID Villalba
C.C. PLANETOCIO, L. 58-59
Av. Juan Carlos I, 46
TEL: 918 492 379

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO, s/n
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA
C.C. VIALIA, LOCAL 6
ESTACIÓN DE RENFE
36002 PONTEVEDRA

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, s/n
TEL: 954 915 604

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945

TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Torrent
C/ VICENTE BLASCO IBÁÑEZ, 4
TEL./FAX: 961 566 665

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

NUEVAS TIENDAS

ALICANTE
C.C. PUERTA DE ALICANTE
LOCAL B. 48

ALICANTE Torrevieja
C/ FOTÓGRAFOS DARBLADE, 13

MURCIA Cartagena
C/ ALAMEDA DE SAN ANTÓN, 20
TEL: 968 321 340

CREACIÓN NUEVOS Centro MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

917 791 307

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

CSP

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 3,58 €, Baleares + 4,78 €

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ________ Apellidos ________
Calle/Plaza ________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ________ C.P. ________
Provincia ________ Tf. ________
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________ E-mail ________

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 30-09-2002

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10 h. a 20 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Correo electrónico: pedidos@centromail.es

Por Internet: www.centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 3,58 €   Baleares + 4,78 €

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 60 € **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Peninsula y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

LINEA DIRECTA

por Doc

CARTA DEL MES

Generaciones

He leído algo en la SuperJuegos del mes pasado, con lo que no estoy muy de acuerdo. Un lector te pregunta si la próxima generación de consolas podrá generar en tiempo real imágenes de calidad comparable a lo que vemos hoy en películas como Monstruos S.A. o Shrek. Y cuál ha sido mi sorpresa cuando leo que tu contestación es que sí, que podrán hacer eso y



mucho más. Hombre, creo que deberíamos ser un poco más realistas, ¿no te parece? Todos tenemos mucha ilusión por lo que serán las consolas del futuro, pero para que una consola doméstica pueda generar en tiempo real gráficos de calidad similar a lo que se consigue hoy con imagen prerenderizada, puedes estar seguro de que tendrá que pasar más de una generación de consolas, y más de dos.

David del Campo, vía e-mail.

RPG's para GameCube

Darío, vía e-mail.

*¡Hola! Me llamo **Darío** y últimamente tengo algunas dudas:*

- *¿Para cuándo el Zelda de **GameCube**?*
- *¿Qué juegos de rol hay para **GameCube**?*
- *¿Cuál es la mejor de éstas tres consolas: **Xbox**, **PS2** y **GameCube**?*
- *¿El Golden Sun saldrá para **GameCube**?*

Al parecer, en Estados Unidos se pondrá a la venta en febrero de 2003, pero aquí aún no se sabe.

Ninguno. Misteriosamente, aún no ha salido un RPG relevante, ni aquí ni en Japón.

En mi opinión las tres son muy buenas, aunque aquí tienes mi breve análisis: PS2 es la peor técnicamente, pero posee más y mejores juegos. Xbox es la más potente, pero le faltan algunos juegos «punteros». GameCube está técnicamente entre PS2 y Xbox y posee licencias (como Mario o Metroid) que sólo Nintendo podrá aprovechar.

Acaba de salir la segunda entrega en Japón, pero para Game Boy Advance. No creo que la saga evolucione como para llegar a GameCube.

Final Fantasy VII

Juan Carlos, vía e-mail.

*Hola **Doc**. Me llamo **Juan Carlos** y tengo unas cuantas dudas que seguro que vas a poder responderme:*

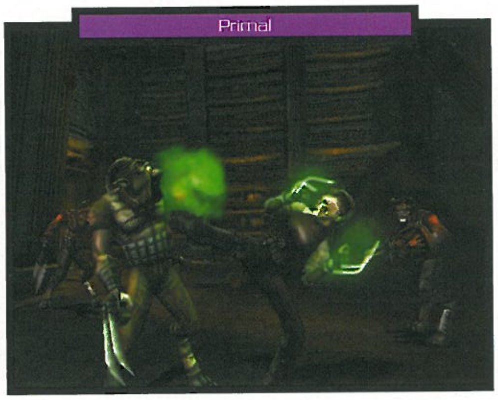
- *¿Van a salir nuevas partes de los juegos Medievil, Colony Wars y Castlevania?*
- *¿Cuándo **Square** va a hacer el remake del maravilloso Final Fantasy VII?, ¿el fracaso de su película afectó al mundo de los videojuegos?*
- *¿Actualmente como están las ventas de las tres consolas actuales?*
- *Ahora que **PlayStation** esta a punto de pasar a peor vida, ¿cuáles son los 5 juegos que pasarán a la historia?*
- *¿Es cierto que al **PC** le queda cada vez menos vida en esto de los videojuegos?*

Los creadores de Medievil están a punto de poner a la venta Primal, para PS2. Psygnosis seguro que nos sorprende con alguna secuela interestelar para PS2 de Colony Wars. Castlevania, por ahora, tan sólo continúa la saga en Game Boy Advance.

Hace unos meses, Square confirmó que, aunque el desarrollo del remake estaba estancado, el juego no sería cancelado y saldría a la calle.



Legend Of Zelda



Primal

*Los creadores de **Medievil** se atreven con el hardware de **PS2** y con un título más serio que sus anteriores creaciones. Protagonizado por una fémina y situado entre la vida y la muerte, esta aventura promete dejarnos con la boca abierta.*



Castlevania: WNC



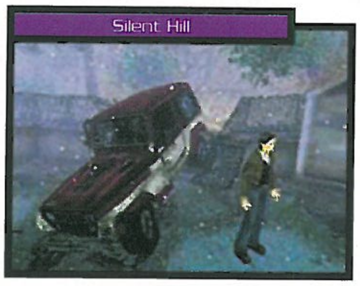
Golden Sun 2



Legend Of Zelda

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc







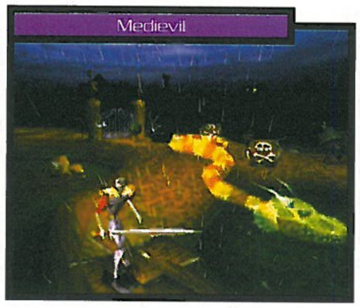
*El nuevo **Doom** promete alcanzar un nuevo nivel en jugabilidad y calidad gráfica, en lo que al mundo del **PC** se refiere.*

TERMÓMETRO

CALIENTE. Al fin Capcom y Namco se han decidido a incluir la opción 60 Hz en sus juegos.

TEMPLADO. La esperada bajada de precio de PS2 aún no llega. ¿bajará en septiembre?

FRÍO. Con la potencia de Xbox, empiezan a descuidarse algunas conversiones a PS2.





■ PS2 gana por goleada (debido a su permanencia en el mercado) y GC y Xbox se pelean por el segundo puesto (gracias a la bajada de precio de la máquina de Microsoft).
■ Hay tantos... Gran Turismo, Metal Gear Solid, FFVII, Silent Hill, Tekken 3...
■ Todo lo contrario. El hardware de PC cada vez es más potente y permite la creación de mejores juegos.

King's Field

Emilio Castillo, vía e-mail.

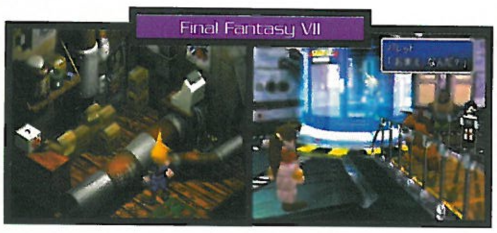
*Hola **Doc**. Quiero preguntarte algunas cosas:*
*■ ¿Qué opinión te merecieron en su día los colosales King's Field de **From Software**?*
■ ¿Crees que hubiera modo de conseguir el King's Field original japonés?
■ ¿Qué pasó con The Punisher?

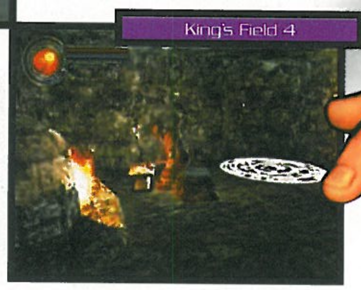
■ En su momento fueron un aliciente para los amantes del Survival Horror. Aunque después se mejoró el apartado gráfico, la mecánica ha seguido inalterable.
■ Busca en alguna tienda de importación que tenga títulos -muy- antiguos.
■ Ahora es guay, porque vive con su «gordita» en Paraguay. Por suerte perdimos el contacto con él.











INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

El Tozo. Bienvenido tron. Ya echábamos en falta en nuestro club un coleóptero nalguirepleto como tú. Eso sí, a ver si te estiras un poco con las cartas y las das un formato adecuado, es decir, con alguna pregunta, etc... Recuerda que esta sección es, básicamente, un consultorio urbano.

Olga Medina. Qué milagro que volvieras a la vida... Aunque eso sí, después de conocer al Yeti en persona, pues como que era lógico que la impresión te enmudeciera. Lo raro es que te hayas recuperado. Pues me alegro, a seguir bien y continúa pellizcando machotes, como acostumbrabas hace años.

Adolfo. Tu insistencia por aparecer en esta sección llega a ser enfermiza. Eres capaz de visitar cualquier plato de televisión por tener algo que contar y de esta manera crees que me das envidia. Cuando salgas en un programa serio, te prometo hacer el Camino de Santiago andando de rodillas.

La pesadilla que se muerde la cola

Chupichupiman. Albacete

*Qué pacha **Golfo**. Por fin me he armado de valor y me decido a escribirte, aunque sé que me vas a poner a caldo.*

■ *Es lo que hay, majete. Aunque sabéis que en el fondo os aprecio, me pagan por insultaros... Aunque en tu caso es describirte.*

*Aunque no te lo creas, te sigo desde los tiempos de **Mega Sega** (la más divertida revista de videojuegos de la historia), y pese a que tu nivel ha descendido, te sigo admirando.*

■ *Y eso que no me has visto en traje de baño. Pregúntaselo a tu novia y te contará. Y claro que aquellos eran tiempos mejores. Estás hablando de hace unos 10 años... Y la edad no perdona... Pero mira, antes hacía 8 páginas y ahora 1, y cobro considerablemente más. No me fastidies el chollo.*

De esos tiempos, quiénes quedan aún contigo trabajando.

■ *Pues quedan R. Dreamer, The Elf, Nemesis y The Scope. El cuarteto lalalá del videojuego. Mayerick y De Lúcar también dan la lata por la redacción de vez en cuando.*

Descríbeme los cambios más acusados en vuestros cuerpos.

■ *Yo estoy considerablemente más atractivo y glamouroso; R. Dreamer parece un chavalín; Nemesis sigue igual, aunque con 20 kilos más; The Elf y The Scope tienen menos pelo que las piernas de una barbie; De Lúcar sigue igual de feo y barrigón y Mayerick, en vez de granos, ahora tiene agujeros.*



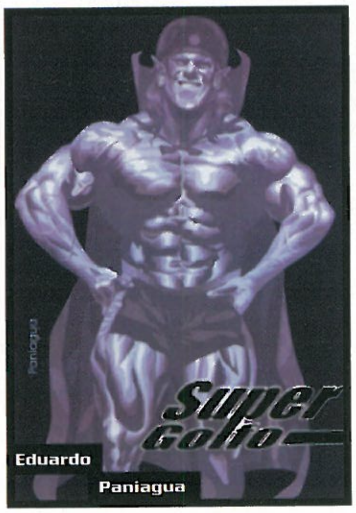
*Se sale. Este dibujo de **Eduardo** se sale. Y aprended de él, que sigue fiel mes a mes a su cita. No como otros, que en verano hacen huelga de manos y no me mandan nada.*



*Aprended también de **Abel**, que le dan igual los calores veraniegos y se acuerda de mí. En septiembre me ha prometido mandarme más, así que quedo a la espera.*

TOP NECIO

1. **Eduardo Paniagua** — Genial su dibujo de La Momia...
2. **El Tozo** — Por sus cartas lamentables y escasas
3. **Olga Medina** — Años después, vuelve al redil
4. **Abel Granados** — Por dedicar su tiempo a la causa
5. **Nico & Seba** — Por su historia sobre «Gaypenco»



Así me gusta, que reflejes con total exactitud y la más objetiva creatividad las diferentes partes de mi cuerpo musculoso. Y es que cuando uno nace bonito...

Las guías secretas para chicos y para chicas

Megatop regresa de las vacaciones con mucha energía. Y como queremos hacerte más llevadero el inicio de curso, con la revista de septiembre te regalamos las guías secretas sólo para chicos y sólo para chicas. Entérate de las claves para triunfar en clase, en casa, con los colegas y con los ligues. colegas y con los ligues. ¡Ah! Y leyendo estas guías también podrás saber cómo es el sexo opuesto. Este mes, el reportaje estrella de Megatop te lo cuenta todo sobre el estreno cinematográfico del mes: Men In Black II. El propio Will Smith te explica, en una divertida entrevista, cómo revivió la experiencia de cazar alienígenas. La otra película que merece un buen reportaje es la de Las Supernenas, las heroínas animadas con fans en todo el mundo y cuyo lema es salvar al mundo. Además, todas las novedades de los artistas latinos que más triunfan: Enrique Iglesias, Juanes, Man, Shakira, Thalia, Paulina Rubio, Christina Aguilera... Estuvimos en la Arcarons Escuela Off Road, un centro de formacin de jóvenes motociclistas. Te invitamos a descubrir el Parque Selwo Aventura de la Costa del Sol y sus aulas de la naturaleza. ¡Ah! y como siempre en Megatop, los posters más cañeros, los test y pasatiempos más divertidos y la guía coleccionable de las ediciones Oro, Plata y Cristal de Pokémon. ¡Qué pasada de revista!





GTA Vice City: reportaje exclusivo sobre la joya de Rock Star

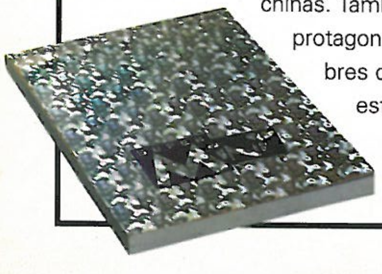




Grand Theft Auto 3 ha sido el juego sensación del año pasado. A pesar de su controvertida temática, que nos pone en la piel de un gangster sin escrúpulos y que nos obliga a realizar los trabajos más sucios que podáis imaginar, supo ganarse las simpatías de un buen número de usuarios. En este número os presentamos en primicia mundial Vice City. Además, y también en exclusiva, nos fuimos a Las Vegas para asistir a la presentación del catálogo de Midway, con Mortal Kombat Deadly Aliance y Haven como estrellas principales. Y, como cada mes, todas las previews de los juegos venideros (Tekken 4, Timan 2, Shox, Turok Evolution y Burnout 2 como destacados), y las reviews de los juegos que están a punto de salir a la venta (Stuntman, Pro Race Driver, Project Zero...), con mención especial a Commandos 2 pues incluimos la primera parte de la guía del juego, para que no te quedes atascado en ningún momento. Y como cada número, un DVD con las demos más interesantes, esta vez con Stuntman, Project Zero, Fire Blade, Army Men RTS y Men In Black II. También encontrarás un trailer de El Señor De Los Anillos. Todo ésto por sólo 6 Euros.

Con la SUPER MINI de septiembre te convertirás en Supernena

Con la Súper Mini de septiembre te convertirás en una Supernena. Para empezar, vas a encontrar un reportaje sobre el estreno de Las Supernenas. La película. Además, te presentamos a algunas supernenas de carne y hueso, te regalamos el póster de la película, te damos las claves para que tú misma llegues a ser la nena con más encanto del universo. Si te gustan Pétalo, Cactus y Burbuja no te pierdas nuestra sección «Vamos de tiendas», donde encontrarás lo mejorcito de las nenas para que puedas lucirlo: desde mochilas hasta muñecas de peluche parlanchinas. También te hablamos de otros estrenos de cine, como la nueva película protagonizada por Doraemon, el gato cósmico, o del regreso de Los Hombres de Negro en Men In Black II. Te presentamos a Las Ketchup, que este verano han arrasado. ¡Ah!, y para que puedas anotar tus mejores recuerdos de las vacaciones, Súper Mini te regala un estupendo bloc holográfico. ¡No te la pierdas!





ULTIMA HORA

World Rally Championship 2. Tras la cancelación de su presentación en la pasada feria E3 celebrada en **Los Ángeles**, por fin tenemos las primeras imágenes de *WRC2*. La continuación del mejor simulador de rallys para **PS2** está siendo desarrollado en este momento por el mismo equipo responsable del original, **Spike/Evolution Studios**. Como puede observarse, el motor gráfico ha sido ampliamente mejorado.



Final Fantasy Crystal Chronicles. Tras numerosas especulaciones, desmentidos y comunicados, por fin se ha revelado el futuro de la saga *Final Fantasy* en **GameCube**. Ha sido la propia **Nintendo**, en un *spot* para la televisión japonesa donde aparecían varios de sus próximos lanzamientos más importantes, la que ha difundido las primeras imágenes de *FF: Crystal Chronicles*. El estilo de juego parece sacado de la saga *Secret Of Mana*.



Doom III en Xbox. Ya es oficial. Lo que se venía rumoreando desde el pasado E3 (cuando se presentó el primer vídeo del juego) ya ha sido confirmado por la propia madre de la criatura, **ID Software**. *Doom III* aparecerá en la consola de **Microsoft**, **Xbox**, y lo hará con la misma calidad gráfica que en **PC**. Pero eso sí, habrá que esperar bastante, ya que no se iniciarán los trabajos de conversión hasta que no aparezca la entrega para compatibles, y eso será en mayo de 2003.

CAPCOM

Clock Tower III





Las escenas de acción se intercalarán con las de investigación por la ciudad.

Estas son las primeras imágenes de la nueva entrega de una de las sagas de terror por excelencia. ***CT3*** se desarrollará en **Londres**, en el interior de un misterioso hotel. En él la protagonista, **Alyssa**, deberá escapar de su incansable perseguidor. Esta vez no se tratará de un maníaco armado con unas tijeras, sino de varios monstruos diferentes que habitan en una dimensión desconocida.

SQUARESOFT

Final Fantasy I & II



Todos aquellos que disfrutaron en su día con las versiones originales observarán grandes cambios en los remakes.

El próximo 31 de octubre, a un precio de 3.800 Yenes serán lanzados en el mercado japonés los *remakes* para **PSone** de las dos primeras entregas de la saga de rol por excelencia, *Final Fantasy*. Aparecidos originalmente para la 8 *bits* de **Nintendo**, ambos juegos han sido mejorados en muchos aspectos para su paso a la consola de **Sony**. Se han añadido espectaculares *intros* y *endings* en FMV, el mapa general ha sido recreado en 3D y el aspecto general de los gráficos ha sido actualizado, acercándolos a los de una consola de 16 bits. Las opciones de guardar partida, así como el sonido, también han sido actualizados. Aún no se conoce su destino en Occidente.

SEGA

Phantasy Star Collection

El próximo mes de noviembre aparecerá en **EE.UU.** una recopilación para **GBA** que incluye los tres primeros *Phantasy Star* en dos versiones diferentes, la normal y la actualizada.





Es una lástima que no se haya incluido Phantasy Star IV, sin duda el mejor de la saga.

TODOS ESTOS JUEGOS TE COSTARÍAN

300.00€ P.V.P



Con PlayStation®2 Revista Oficial los habrías JUGADO antes de COMPRARLOS



PlayStation®2
Revista Oficial - España

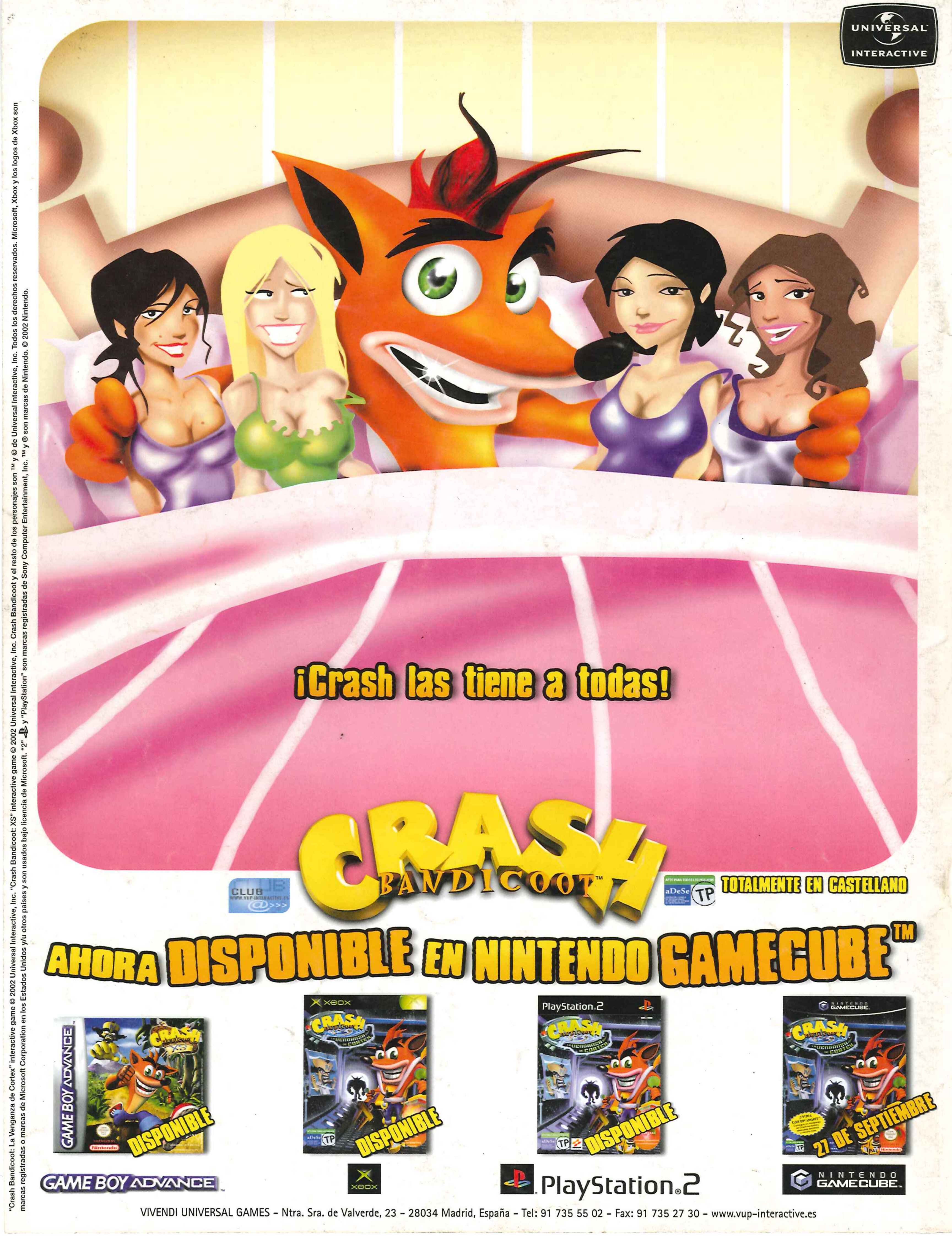
Este mes
DEMOS JUGABLES de:

- Stuntman
- Project Zero
- Fire Blade
- Army Men RTS
- Men in Black II

La única revista con Demos Jugables

GRUPO ZETA

PlayStation 2 ¡MALDITA REVISTA!


UNIVERSAL INTERACTIVE
¡Crash las tiene a todas!
CLUB WWW.VUP-INTERACTIVE.ES
CRASH BANDICOOT™
aDeSe TP
TOTALMENTE EN CASTELLANO
AHORA DISPONIBLE EN NINTENDO GAMECUBE™
GAME BOY ADVANCE
DISPONIBLE
XBOX
DISPONIBLE
PlayStation 2
DISPONIBLE
NINTENDO GAMECUBE
27 DE SEPTIEMBRE
GAME BOY ADVANCE
XBOX
PlayStation 2
NINTENDO GAMECUBE
VIVENDI UNIVERSAL GAMES - Ntra. Sra. de Valverde, 23 - 28034 Madrid, España - Tel: 91 735 55 02 - Fax: 91 735 27 30 - www.vup-interactive.es
"Crash Bandicoot: La Venganza de Cortex" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. "Crash Bandicoot: XS" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Crash Bandicoot y el resto de los personajes son ™ y © de Universal Interactive, Inc. Todos los derechos reservados. Microsoft, Xbox y los logos de Xbox son marcas registradas o marcas de Microsoft Corporation en los Estados Unidos y/u otros países y son usados bajo licencia de Microsoft. "2" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. ™ y ® son marcas de Nintendo. © 2002 Nintendo.